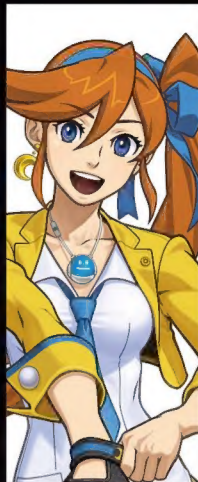


逆転裁判6

公式ビジュアルブック

Official visual book

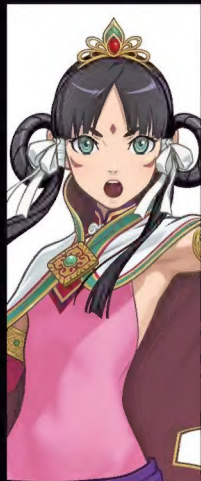




逆転裁判6



公式ビジュアルブック



逆転裁判6 公式ビジュアルブック

❖ キーアート 3

ポスターアート	4
逆転裁判6 公式ビジュアルブック 表紙	6
ティザーイラスト	8
週刊ファミ通 2016年6月23日号 表紙	9
Nintendo DREAM(ニンテンドードリーム) 2016年7月号 表紙	10
電撃Nintendo(ニンテンドー) 2016年7月号 表紙	11
名古屋鉄道&京急電鉄&京阪電車 コラボレーションイラスト	12

❖ キャラクターデザイン 13

成歩堂 龍一	14
王泥喜 法介	15
希月 心音	16
綾里 真宵	17
レイファ・バドマ・クライン	18
ナユタ・サードマディ	19
宝月 茜	20
夕神 迅	21
成歩堂 みゆき	22
御剣 怜侍	23
ボクト・ツアーニ	24
ミタマル	25
亜内 文武	26
ボルトディーノ・ニカウス	27
葉々野 美々	28
葉々野 露々	29
志乃山 金成	30
サーラ・アータム	31
マルメル・アータム	32
ナナシーノ・ゴンビェ(仮)	33
ダッツ・ディニグル	34
内館 する	35
旋風亭 風子	36
旋風亭 美風	37
佐奈樹 ヒルネリア	38
清水 まさはる	39
ドゥルク・サードマディ	40
インガ・カルクール・クライン	41
バアヤ	42
アマラ・シガタル・クライン	43
ガラン・シガタル・クライン	44
ガラン・シガタル・クライン(検事)	45
矢張 政志	46
大津部 雫	47
八久留間 求人	48
十文字 一治	49

キャラクター設定イラスト	50
--------------------	----

3Dモデル三面図	110
----------------	-----

3Dモデルアニメーション	126
--------------------	-----

❖ 「逆転裁判6」の世界 171

❖ ゲーム内資料 195

イベントカット	196
---------------	-----

シナリオダイジェスト	208
------------------	-----

アイコン画像	212
--------------	-----

各種カットイン演出	220
-----------------	-----

ココロスコープ	223
---------------	-----

書籍ビジョン	229
--------------	-----

ホーム画面	230
-------------	-----

❖ アニメーション&その他 231

アニメーションレイアウト	232
--------------------	-----

デフォルメキャラクター	239
-------------------	-----

その他の画像	241
--------------	-----

開発チーム内イラスト	244
------------------	-----

開発者コメントギャラリー	248
--------------------	-----

開発者インタビュー	251
-----------------	-----





KeyArt

キーアート









アイデアラフ

✧ Creator's Comment ✧

設定画像の表紙を描き下ろすことが決まったので、どんな内容にするかアイデアを出すために描いたラフの中の1案です。コンセプトは、「逆転裁判6」の物語が終わり、成歩堂たちが真育を連れて無事に日本へ帰ってきた後、前日譚のスペシャル短編アニメにあった印象的なシーンにオーバーラップさせようと思い、みんなで桜が舞う中を歩いている場面になりました。ナユタとレイファは、きっと王泥喜に連れられて日本へ遊びに来ているでしょう。「特別編」に登場した矢張もどこからか覗きつけて、ちゃっかり参加しています。(布施祐郎氏)



レイアウトラフ

✧ Creator's Comment ✧

構成内容が決まったので、あらためてレイアウトを調整しながら、描き進めた段階のもの。アイデアの時点で構図が斜め過ぎたのを調整したり、真行きや光源の位置、各キャラクターのポーズやサイズを具体的に決めていきます。成歩堂の“スーツケース”やレイファの食べている“肉まん”も、スペシャル短編アニメで出てきた印象的なものとして登場させました。レイアウトがしっかり決まったら、あとはクリーンナップしていきます。そして完成したものが左ページのイラストです。(布施祐郎氏)











名古屋鉄道&京急電鉄&京阪電車 コラボレーションイラスト

京急電鉄、名古屋鉄道、京阪電車との、合同コラボレーション企画“逆転裁判6ミステリーラリー〜友好の証〜”用に描き下ろされたイラスト。

成步堂は“名鉄制服”、王泥喜は“京急制服”、真宵は“京阪制服”を着用。



Character Design

キャラクターデザイン

成歩堂龍一

なるほどう りゅういち

「ぼくは依頼人の無実を信じている。だから、信じ抜いて、真実を証明する。それだけだよ。」

年齢..... 35歳
身長..... 176センチ
肩書..... 弁護士

“成歩堂なんでも事務所”の所長。とある事件に巻き込まれて弁護士資格を失っていたが、紆余曲折を経て再び弁護士として復帰した。ハタハリとゆさぶりを武器に数々の事件を解決した、人呼んで“恐怖のツッコミ男”。かつて行動をともにしていた少女・真宵を迎えに、グライン王国を訪れる。

※ Creator's Comment ※

山崎剛氏(シナリオディレクター)

「成歩堂をいかにピンチに落とし入れるか?」が、最初に考えたことでした。結果、彼のいちばんの武器である“被告人との信頼関係”を奪うことにしました。そこから、「逆転裁判6」のテーマである“法廷革命”が生まれてきました。そして、じつは「逆転裁判6」にはもうひとつの裏テーマがありました。それは、“継承”です。成歩堂は、“継承する側”の立ち位置で、“継承”の物語に関わっています。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏(アートディレクター)

「逆転裁判5」で弁護士として復活し、改めて主人公に送り出したのですが、「成歩堂はもう、ふつうに裁判をしてもピンチにならないのでは?」となり、海外というアイデアが生まれました。まさか国民すべてがアウェイの国で裁判をすることになるとは思いもしませんでした。今作の立ち絵は、そんなさびしい異国の裁判に挑んでいく姿を表現しています。



王泥喜法介

「大丈夫……大丈夫だ！」

「気合いを入れていくぞ、王泥喜法介！」



年齢………24歳
身長………165センチ
肩書………弁護士

「成歩堂なんでも事務所」に所属する、紅いスーツがトレードマークの熱血弁護士。日々の発声練習で鍛えた大声と、相手のわずかなクセからウソを「みぬく」能力が武器。所長である成歩堂がクライン王国へ出かけているあいだ事務所を任せられ、いち弁護士として大きく成長を遂げていく。

☆ Creator's Comment ☆

山崎剛氏（シナリオディレクター）

「逆転裁判6」の裏テーマである、「継承」の物語。それは、王泥喜が、成歩堂、ドゥルクというふたりの弁護士から、その思想と意志を受け継ぐという物語です。王泥喜の過去を描くことは決めていましたが、賞讃ビジョンのおかげで、父の死を裁判の中でしっかりと語れたのは良かったです。最後のシーンはとても悔みましたが、新しい始まりのための選択として、あるべき結末の形になったと思っています。

☆ Creator's Comment ☆

布施拓郎氏（アートディレクター）

「逆転裁判6」は王泥喜の物語を描ききる気持ちで、彼と関係のあるキャラクターを何人もデザインしていたので、非常に感慨深いですね。じつは誰よりもクライン王国と結びつきがある人物ではないでしょうか。最終的にあの結末にいたるのも、ひとつの決断をつける意味があるのだと思います。

希月 心音

きんづき こころ

「わたしの心理分析で、真実を明らかにしてみせます！」
Let's Do This!!

年齢..... 19歳
身長..... 162センチ
肩書..... 弁護士

“成歩堂なんでも事務所”に所属する今年で2年目の弁護士。元気で活発な女性で、一人前の弁護士として認めてもらうべく奮闘中。相手の声のトーンから感情を読み取る特殊な能力を活かして、感情と証言とのムジュンを見つける“コロスコープ”を駆使する。

※ Creator's Comment ※

山崎剛氏（シナリオディレクター）

第4話にも、小さな“継承”の物語が込められています。ココネの母親に師事していたユガミは、ココネにとって兄弟子のような存在です。母と同じ心理学の道を進むココネにとって、ユガミに認められるということは、母に認められることと同じだったのかもしれませんが、「夕神さんに認められたい!」という一心でがんばるココネの姿をかわいく描けたかなと思います。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

今作では成歩堂なんでも事務所の一人前の弁護士となるべく活躍します。デザインのとはくに変化はありませんが、「逆転裁判5」を経て、迷いのないまっすぐな表情に見えるように意識しました。彼女の物語にはユガミがいてこそなので、今回コンビを組んで戦うのは必然だったのかもしれないね。



綾里 真宵

「なるほど様にも始祖さまのお導きがあらん事を……
……なんて、ひさしぶりだね！ なるほどくん！」

年齢……………28歳
身長……………159センチ
肩書……………霊媒師

“倉院流霊媒道”の家元の娘で、死者の魂を自身の体に憑依させることができる霊媒師。かつては成歩堂の助手として、ともに事件を解決へ導くなど騒がしい日々を過ごしていた。現在は家元を継ぐべく、“倉院流霊媒道”のルーツがあるとされるクライン王国で修行中、訪ねてきた成歩堂と再会する。

※ Creator's Comment ※

山崎剛氏（シナリオディレクター）

ふだんの性格は変えたくなかったで、どこで成長を表現するか悩みました。自分の意志で霊媒できることや、先輩霊媒師としてレイファにかけける霊葉で、成長が表現できたかなと思います。第3話ラストのレイファへのセリフは、何度も書き直しました。ここにも、小さな“継承”の物語を込めています。あとは、いっしょに捜査をしないので、どうやって“キャタツ”と“ハシゴ”ネタを入れるかも悩みどころでした。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

我向きはクライン王国の物語ですが、倉院流霊媒道の物語でもあるので、真宵をフィーチャーするのは当初から決まっていました。衣装は家元でありお母さんである舞子に寄せつつ、旅装束を纏うことで第一印象を少し変えています。容姿はお姉さんに似つつ、真宵ちゃんらしいところもしっかり残っているので、かわいさと美しさを兼ね備えた美人さんになったと思います。



レイファ・パドマ・クライン

レイファ・パドマ・クライン

「『御魂』が告げるのは、真実。
それを、ワラワが代弁してみせよう!」



年齢..... 14歳
身長..... 148センチ
肩書..... 姫巫女

クライン王国の姫巫女。霊媒の力によって被害者の死の直前の記憶を映像として映し出し、死者の言葉を代弁する“御魂の託言”を執り行う役目を担っている。“御魂の託言”に絶対の自信を持っており、厳格な態度で成歩堂たちの前に立ちただけだが、少々世間知らずな一面を見せることも。

※ Creator's Comment ※

山崎剛氏（シナリオディレクター）

“革命”というテーマを体現する重要なキャラクターです。第1話で成歩堂に負けたところから、彼女の値じていた価値観は崩れ始め、最終話では……。彼女の心の中で起きた変化こそが、成歩堂たちが勝ち取った“革命”そのものになるように考えました。彼女の变化がしっかりグラデーションになるようにも気を遣いました。将来は、きっとよい女王様になってくれることでしょう。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

初めは巫女という設定でしたが、物語のキーパーソンとしてデザインでもうひとつ前に出したかったので、最終的にクライン王国のお姫様にさせていただきました。ナユタとは兄妹であることがバレないよう共通点はキリリとした眉以外あまり持たせてないのですが、レイファはお父さん、ナユタはお母さん似を意識してデザインしているので、家族で見れば共通点はあるんです。

ナユタ・サードマディ

「罪人を裁き、必ずや

被害者の御魂を冥界へと導きましよう。」

年齢……………25歳
身長……………182センチ
肩書……………検事

クライン王国の検事。国際検事として世界各国の法廷に立つこともある。裁判は被害者の魂をとむらう儀式で、罪人を裁くことが魂の救済になるという考えから「トムライの検事」と呼ばれている。ふだんは柔らかな物腰だが、罪人や弁護士に対しては辛辣な言動に。王泥鰌とは旧知の間柄。

※ Creator's Comment ※

山崎剛氏（シナリオディレクター）

「継承」というテーマを表現する重要なキャラクターです。「あきらめない」と弁護士たちに言い続けてきたナユタ自身が、じつは……。ナユタの心が解放されたとき、彼の中に「継承」されていたものが目覚めます。その覚醒シーンを象徴的に見せるための小道具にも、こだわりました。あの凄然とした表情の奥にあった葛藤に、思いをはせてもらえたらうれしいです。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

今回の検事はクライン王国に合うような、今までにない「神聖」なタイプにしようと決めました。仏様のような顔みどころのない「半眼」の表情が描けたときが突破口でした。動くときも優雅で静の印象を出したいと思ったのですが、それだと本当に絵として止まってしまうので、つねに動いているものを用意したかったということに例のふわふわした天衣が生まれました。



宝月茜

ほうづき
あかね

「ようやくあたしのカガク捜査グッズを

堂々と使える日が来たわ！」

年齢..... 27歳
身長..... 161センチ
肩書..... 刑事

成歩堂や王泥喜と同じ法廷に立ったこともある女性刑事。高校時代から科学捜査官を夢見て、卒業後は何度も試験に落ちていたが、ようやく合格して悲願を達成した。仕事用はもちろん、私物のカガク捜査グッズも駆使して捜査に協力してくれる。ナユタに気に入られ、クライン王国と日本を往復することに。



※ Creator's Comment ※

山崎剛氏 (シナリオディレクター)

最初から、科学捜査官にしてあげようと思っていました。しかし、「かりんとう」の出しがたで悩みました。「かりんとう」を食べなくなったら、「逆転裁判4」の番と別人になってしまいます。結果、ナユタが茜を連れまわしてくれたおかげで、「かりんとう」を食べさせることができました。ナユタは茜を頼りにしているのだけなのですが、なかなかうまくいかないものですね。

夕神 迅

「ヘッ、ただの気まぐれよ。」

傍聴席はタイクツだからなア。」

年齢……………29歳
身長……………188センチ
肩書……………検事

心理操作を得意とする検事。腕に乗っているのは相棒の鷹“ギン”。ある事件の犯人として投獄されていたが、成歩堂やココネの尽力により無罪、検事として復帰した。ココネとは8年来のくされ縁で、心理学に関しては彼女の兄弟子のような存在。ココネの実力をひそかに認めつつ、成長を見守っている。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

「逆転裁判5」とは違い手錠が外れひとりの検事として登場しますが、なんとココネの相棒として、弁護席で今作のライバル検事であるナユタと対峙することになりました。第4話のテーマが寄席なのもあり、湯オコビのようですね。あと、デザイン的に凶人の記号だった長い髪と目のクマは、そのころも含めて彼のトレードマークになっているので、あえて残しています。



成歩堂 みぬき

なるほど う みぬき

「3・2・1……はいッ！」
みぬきのパンツはギャラクシー！」

年齢……………17歳
身長……………152センチ
肩書……………マジシャン

プロのマジシャンとして活動している少女で、9年前、ある事件をきっかけに成歩堂が異女に迎えた。得意芸は何でも出てくる「マジック・パンツ」。実父も所属していた、かつて一世を風靡した伝説の魔術団「真数一座」の復活を目指して、大劇場でのマジックショーに主役として挑む。



※ Creator's Comment ※

山崎剛氏 (シナリオディレクター)

今回、初めて被告人になることで、みぬきというキャラクターの根っこ部分を描くことができました。彼女の抱えたドラマもまた、裏テーマである「継承」の物語です。なかなか本音を見せない女の子なので、彼女の笑顔と強さの秘密を紹介できてよかったです。マジックショーやマジック証言などの華やかな動きは、モーションキャプチャーも使ってしっかり作りました。

御剣 怜侍

みづるぎ れいじ

「……………どんな相手であろうと、徹底的に追束する。それが私のルールだ。」



年齢……………35歳
身長……………178センチ
肩書……………検事局長

検事局きっての天才で、現在は検事局長を務めている。成歩堂や矢張とは小学校時代の同級生。成歩堂とはよくライバルとして、幾度となく法廷で戦った。真実を追求するというスタンスはいまも変わらないが、いまは検事として法廷に立つことはあまりなく、局内の不正などを粛清しているらしい。

✧ Creator's Comment ✧

山崎剛氏（シナリオディレクター）

検事局長になってしまったので、自然に登場させるのがなかなか難しかったです。成歩堂とコンビで捜査をさせるのは初めてだったので、とても新鮮でした。検事局長が捜査を手伝うというのも、異国だからこそ実現できたことだと思います。特別編では、法廷に立つ理由を考えるのにも苦労しました。「逆転裁判」～「逆転裁判3」のころの懐かしい雰囲気を感じてもらえたらうれしいです。

ボクト・ツアーニ

ぼくと・ツアーニ

「観光ですかッー それならおまかせくださいー!」

年齢.....9歳
身長.....144センチ
肩書.....僧侶見習い／ツアーガイド

僧侶見習いをしている少年で、クライン王国における成歩堂の最初の依頼人。家の生計を立てるためにツアーガイドの仕事もしており、真宵を訪ねてきた成歩堂の世話を焼く。自分の国について説明するのが大好きで、一度説明を始めるとなかなか止まらない。



※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

年齢らしい明るく純朴な小坊主で、最初に登場するクライン王国の国民として、こんな少年がいる国なんだと理解を深めてもらうためのキャラクターでもあります。デザイン的には真宵や善美と似た髪型にすることで、倉院の里とクライン王国の共通点という入り口を持たせています。

ミタマル

「ウーッ！ ワンワン！ ワンワン！」

年齢.....？？歳
 体長.....22センチ
 属性.....犬

ボクトが飼っている子犬。ふだんはボクトのカバンの中に収まっているが、彼のピンチには義理と飛び出して相手に吠えかかるなど、勇ましい忠犬ぶりを見せる。一度飛び出してからは、ボクトの顔の上が定位置のようだ。誇り高いデバタン・マスティフの血統らしい。



✧ Creator's Comment ✧

布施拓郎氏（アートディレクター）

最初はボクトやクライン王国の理解を深める1アイテムとして考えた動物キャラクターですが、いつのまにか物語でもしっかり活躍することになりました。個人的には終盤に成長した姿で登場し、子犬のころとは逆にボクトを乗せている姿も描きたかったのですが、残念ながら実現できませんでした。

亜内文武

あうち ふみたけ

「ククク……その得意げな顔……
なんとバカバカしい顔なのか。オカシクて仕方がないですなあ。」

年齢……… 56歳
身長……… 164センチ
肩書……… 検事

クライン王国の首席検事。弁護士不在のクライン王国において無敗を誇っているが、じつは御剣によって日本の法曹界を追い出されたベテラン検事。“新人いびり”などと異名を取ったネチっこさは相変わらずで、異国の裁判に不慣れな成歩堂をこれ好機と苦しめる。

※ Creator's Comment ※

山崎剛氏（シナリオディレクター）

最初は、異国の色に染まったことを表現するために灰色のスーツにしてみました。調子に乗っている感じは王冠とタスキだけで出していたのですが、どうもインパクトが足りませんでした。そこで、とにかく調子に乗っている感じを徹底的に出す方向にシフトし、全身金色に進化しました。タスキの模様は、何度もパターン出しをした結果、自己主張の強いものに落ち着きました。



ポットディーノ・ニカワス

ぽっとでいーの・にかわす

「わかりました。……背徳者にしかるべき裁きを。
始祖様に誓って、真実を歌い上げましょう！」

年齢……………36歳
身長……………176センチ
肩書……………住職

クライン教の信徒で、ジーイン寺院の住職。クライン王国の民族楽器“ダマラン”を相棒に、レイファが奉納舞を踊る際の演奏を担当する演奏家でもある。証言台ではみずからの伴奏で歌いながら証言する。首から下げているのは、寺院の住職が代々、管理するという秘宝の箱を開錠するためのカギ。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

「奉納舞の奏者で、宝物庫の鍵を任されるほど敬虔な住職だけど、第1話の犯人としてめっちゃ怪しく！」というのがオーダーでした。なので、本来それなりに強い住職の人なのに、クライン人の持つ個性をすべて正反対にしていってことで二重の感を出し、そして極めつけが本性の音楽のジャンルも正反対のメタルというネタがハマったと思います。



菜々野美々

「わたしはおとぎの国からやってきたうさぎさん、
名前はミニミです！」

年齢..... 19歳
身長..... 150センチ
肩書..... マジシャン

みぬきのマジックショーでパニールを演じる新米マジシャン。みぬきを超一流のマジシャンとして尊敬しており、強い憧れを抱いている。得意芸の瞬間移動マジックは、じつは双子の姉・輝々とのコンビで実現していたもの。おっとりした性格で、強気な態度の輝々に頭があがらず、おどおどしている。



※ Creator's Comment ※

山崎剛氏 (シナリオディレクター)

「猫をかぶっているキャラクターに見せかける」ことに主眼を置いて作ったキャラクターです。最初は、「ひとり分の作業量でふたり作れるよ!」とチームメンバーを悩ましたのですが、それぞれのキャラクター性がしっかりできてきたので、結局ふたつにふたり分作るとあまり変わりなかったかも(笑)。息びつたりのコンビ芸と、ふたりの性格の違いがハッキリ出たモーションの差を楽しんでいただければと思います。

菜々野輝々

「すがすがしい気分だわッ！」

キキキキキキキッ!



年齢.....19歳
身長.....150センチ
肩書.....マジシャン

美々の双子の姉で、穏やかな妹とは正反対の勝ち気な性格。双子であることを利用して瞬間移動マジックを披露していた。髪形や小道具はコウモリをモチーフにしており、マジックで帽子から取り出すのもコウモリ。

※ Creator's Comment ※

山崎剛氏 (シナリオディレクター)

じつは、バッジがハートの上にコウモリがいるデザインになっていた。楽屋にコウモリがいたりするのは、舞々が登場するための伏線でした。足がニンジンモチーフになっているデザインが気に入っています。ふだんはバストアップなので、足を見せられる機会が少ないのが残念だったのですが、マジックのデモで足を組み替えるシーンを入れてよかったです。

志乃山 金成

しのやま かねなり

「ジャック・ヤマシノが、お茶の間をジャック！」

年齢……………35歳
身長……………178センチ
職業……………テレビプロデューサー

“ヤマシノP”の愛称で知られるニドミテレビの名物プロデューサー。みずから番組に登場してお茶の間の潮を弄しており、業界用語を多用するなど、つねにおどけた振る舞いを見せる。みぬきがマジックショーを失敗させたとして連約金3億円を支払うよう迫り、“成歩堂なんでも事務所”を差し押さえてしまう。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏 (アートディレクター)

テレビ局のプロデューサーで、じつは元マジシャンという設定は最初のことからありました。性格も真実があることを隠しもしないイヤなヤツであることが、逆に「犯人ではない」と思わせる意図があったりします。デザインは、バブリーな時代の業界人をイメージしてデザインしていただきました。ふざけた演技をしています、本当はクールなイケメンです。



サーラ・アータム

「アナタ……うん、うん……え？」

「そうですよね……ウフフ。」



年齢………31歳
身長………160センチ
肩書………未亡人

被害者・マルメルの妻。つねに夫の遺影を抱えていて、ときに話しかけ、ときには遺影を掲げて彼がしゃべっているかのように声をあてている。マルメルの写真は数枚あり、ときどき入れ替えている。ただし、本当に死者の声が聞こえているわけではなく、聞こえる気がするだけ、らしい。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

被害者の妻で未亡人という設定だけにどうしても暗すぎる印象になってしまい、「逆転裁判」シリーズらしさをどう出していくかが課題でした。そこで、夫が大好きだったという設定から、つねに遺影を持ち歩いて語りかけ、夫の会話を遺影でアフレコし、さらには表情を紙芝居で表現するネタが思いついたとき、ほぼ完成したキャラクターです。

マルメル・アータム

まるめる・あーたむ

「喝ーッ！ あなどるでないぞー！」

年齢..... 42歳
身長..... 175センチ
肩書..... 祭司

クライン教の祭司で、聖域で殺害された。事件当時の証言を聞くべく、真宵の霊媒によって呼び戻された。縛居だからと服を脱いだり、足を肩に抱え上げたりと、真宵の体でやりたい放題。ダメージを受けると、ちょっとしたあいだ離れ離れして生前の姿を見せてしまう。



※ Creator's Comment ※

山崎剛氏 (シナリオディレクター)

“被害者でありながら、じつは……”という、初めての立場のキャラクターではないでしょうか。被害者として同情してもらいつつ、霊媒された後は容疑者としての怪しさの両方を感じてもらわなければならない難しいキャラクターでした。彼の事件がクライン王国の国民たちの心を“革命”に向かわせるという意味で、とても重要な役割を持っています。

ナナシーノ・ゴンビエ(仮)

「オレは誰であるか聞いてるである!」



年齢.....??歳
身長.....186センチ
肩書.....不明

正体不明の証人。記憶喪失で、本名、職業、年齢はおろか、伸びた髪とヒゲで顔もよく見えない謎の男。事件当時、現場である聖域にいたとして証言台に立つが、自身の記憶同様に証言もあいまい。証言を終えた後、記憶を取り戻して法廷から逃走する。

✧ Creator's Comment ✧

山崎剛氏(シナリオディレクター)

正体がばれないように、いろいろと工夫しました。第1話ラストのアニメでダッツの手袋をした手が登場するので、わざわざナナシーノは手袋なしになっています。ナナシーノ状態では、ナイフを出さないのも同じ理由です。モーションは基本的にダッツと共通なのですが、ヒゲで顔が隠れていると何を考えているかわからないので、まったく違う印象に見えるのはおもしろかったです。

ダッツ・ディニゲル

だつていにする

「オレこそが、反逆の龍が鋭きキバ……」

ダッツ・ディニゲルである！」

年齢………46歳
身長………186センチ
肩書………革命家

ナナシーノ改め、革命派組織
“反逆の龍”のメンバーのひとりで、
リーダーの右腕的存在。記憶喪失
の原因は、投獄されていたクライ
ン王国第4刑務所から脱獄し、逃
走中に頭を打ったため。明朗快活、
感情表現豊かな明るい性格だが、
王政派を手玉に取る抜け目のない
一面も。王泥黨とは旧知の間柄。



※ Creator's Comment ※

山崎剛氏（シナリオディレクター）

革命家ドゥルクの相棒であり、革命派
のムードメーカー的存在です。彼がい
たからこそ、革命派は20年以上の長き
にわたって戦い続けられたのだと思いま
す。ふだんと、シリアスなときの顔つきの
ギャップに注目していただきたいです。ど
こからともなく現れる無限トカゲと無限リン
ゴは、まさに“逆転”シリーズらしい表現
で、気に入っています。

内館 する

ソバ生地は寝かさねえ……
 焼きたて、打ちたて、ゆでたての三たてらあ……ふぐぐっ！」

年齢………20歳
 身長………160センチ
 所属………そば処内館庵の四代目

そば処、内館庵の四代目。内館庵に昔から通っていたという夕神が法廷に連れてきた青年で、心音がひとりで担当する初めての依頼人。夕神のことを「ジン兄ィ」と呼んで慕っており、ソバに対しては並々ならぬ情熱とこだわりを持つ。



※ Creator's Comment ※

山崎剛氏（シナリオディレクター）

第4話は探偵パートがないので、被告人は短時間で助けたいと思ってもらえることが重要です。それなのに、静っ払っているわ、口は悪いわで、非常に困ったヤツでした。でも、最終的にはかわいげのある風貌と、おもしろい「動きのおかげで、「口は悪いけど憎めない」ヤツになりました。蕎麦屋の4代目としての彼のドラマにも、「継承」の物語が込められています。

旋風亭風子

024

キャラクターデザイン

「ぜーのぉー……バールー……んー!」

年齢……………34歳
身長……………164センチ
肩書……………バルーンアーティスト

旋風亭一門の紅一点で、前座のバルーンアーティスト。愛称は“ブー子”。死んだ父親が旋風亭一門の落語家で、父のような立派な落語家になることを目指して入門した。証言台でも囃子や猿、ケーキなど多彩なバルーンアートを披露する。風度のソパレルギーで、ソバ粉に少し触れた手が真っ赤になってしまうほど。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

芸の才能がないため奇抜な衣装や芸風でなんとかしようとしている芸人、という設定がまずあったので、どんな芸でいかにスベるのかを、大道芸からバントマイムなどいろいろ考えた結果、動きのおもしろさからバルーンアートになりました。じつは、彼女が「本当にやりたかったこと」が叶わず、無理をして働いている姿としてデザインしています。



旋風亭美風

「お後がよろしいようぞー」



年齢 …… 28歳
身長 ・ 166センチ(マゲ含まず)
肩書 …… 落語家

旋風亭一門の落語家で、二つ目に昇進して“美風”の名を継いだばかり。さまざまなキャラクターを使い分けているように見えて、じつはそれぞれが別人格である多重人格者。過常時の美風、たいご持ち風のうづり八、花魁風の番瀬川、幼い磯田定吉と、4つの人格を有している。

※ Creator's Comment ※

山崎剛氏(シナリオディレクター)

第4話はココネが主人公なので、心理分析ならではの証人として多重人格者を登場させました。それぞれの人格は、落語によく登場するキャラクターになっています。髪型は、見る角度によって印象が変わるようにデザインされています。被害者の師匠に残された弟子たちのドラマの中には、うまく伝わらなかった“継承”の悲劇の物語が描かれています。

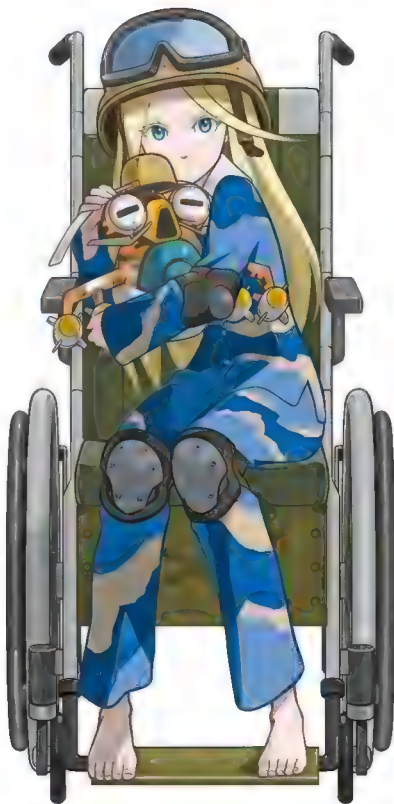
佐奈樹 ヒルネリア

さなき ひるねりあ

「ラジコンではないッ！
ワガハイのことはサナギ軍曹と呼べえええッ！」

年齢..... 12歳
身長..... 150センチ
学年..... 小学生

被害者・佐奈樹文明の娘。自室に引きこもっていて、カメラやアーム、マイクが付いたラジコンのヘリコプターを介して外部の人間とやり取りしている。母親を事故で亡くして以来、車いすでの生活を送っており、倉院の里へは静養のために引っ越してきたという。



※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

軍曹っぽい合同が印象的なキャラクターですが、デザイン的には「今作でいちばんの美少女！」という、とんでもオーダーでした。メカは、最初はドローンタイプだったのですが、軍曹というキャラクター性を出していくにあたりヘリコプターに。お母さんがロシア人になったのは、デザイン側の案で「美少女といえばロシア娘！」という男のロマンから色白でブロンドになりました。

清木 まさはる

「愚民よ。オレ様の名を知らぬとは、

……恥を知るがいい……。」



年齢…… 25歳
身長…… 165センチ
職業…… 政治家

地方議員に立候補して選挙活動中の政治家。祖父が政界に影響力を持っていたとして、自身を選ばれし人間と豪語している。宝物は祖父から譲り受けたという氏名標。"あの方"なる人物に供子の水晶＝始祖の宝玉を渡し、倉院の里での後ろ盾を得ようとしていた。ちなみに誕生日は7月11日。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏(アートディレクター)

倉院の里で政治家を目指している設定が最初にあつたので、「法廷で国会のようなパフォーマンスをするキャラクターにしたい!」と思い、そこから二世議員で親の七光りという要素を入れたついでデザインになりました。とことんボンコツなのに、成歩堂が弁護することでこんなにも強敵になるのか、というのも見どころのひとつです。

ドウルク・サードマディ

「龍は屈せず。俺達は必ず革命をなし遂げる。」

年齢……………45歳
身長……………183センチ
肩書……………革命家、元弁護士

クライン王国の裁判制度への反対運動をくり広げている革命派組織「反逆の龍」のリーダー。前女で妻でもあるアマラを殺害した容疑をかけられて指名手配されている。元弁護士で、「龍は屈せず」の信念のもと、クライン法廷に正しい裁判を取り戻そうと奮闘している。ナユタの実の父親で、王泥萬の育ての親でもある。

※ Creator's Comment ※

山崎剛氏(シナリオディレクター)

「革命」の中心人物であり、「逆転裁判6」の裏テーマである「継承」においても、王泥萬、ナユタに「龍は屈せず」の思想を伝える重要な人物です。第1話で、成歩堂がドウルクに似ていると言われますが、ふたりを重ねるためのイメージカラーは背で合わせています。「逆転裁判5」で王泥萬が片目を隠してジャケットを羽織っていたのは、無意識にドウルクの影響があったのでしょうか。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏(アートディレクター)

テーマである「革命」を表現する重要なキャラクターとしてデザインしました。初見は悪の親玉に見えるが、実際に会うと気さくで、喜ばない笑いかたや、とぼけた表情などでギャップを出しています。右目の傷や左腕は、殺人犯として逃亡していた時期にいろいろなことがあったのだと思います。幼い王泥萬の憧れの存在であったであろう点から、とくに若いころの顔は王泥萬の印象に少し似せています。



インガ・カルクール・クライン

「あまり、オイタをしないことをおススメするよ。」



年齢……………46歳
身長……………185センチ
肩書……………クライン王国法務大臣

クライン王国の法務大臣で、現女王ガランの夫。権力に固執しており、自身に刃向う革命派の人間を根絶やしにすべく画策している。右手に持っているのは判子で、会話している相手に見せつけるように、容赦なく死刑執行の命令書に判を押していく。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

クライン王国という宗教の結びつきが非常に強い国で唯一背広を着ているのは、法務大臣であり、この国で異質の存在であるという意味があります。初見のときにラスボスに見えてはしなかったので、権力があり、威圧感のあるデザインになるようマントや軍着などの要素を入れていました。悪い奴ですが、じつは娘のことが大好きなところが人間くさくて気に入っています。

バアヤ

ばあや

「このトシで犯人扱いされるとは光栄じゃ……
ワシもまだまだ若いということじゃのう。」

年齢………?? 歳
身長………130センチ(腰の曲がった状態)
肩書………レイファの付き人

レイファの付き人を務めている
妙齢の女性。つねに彼女の傍に付
き従い、奉納舞の際に上着を脱が
せたり、杖を預かったり、わか
らない言葉の意味を教えたりと、か
いかいしく世話を焼いている。



※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏(アートディレクター)

クライン王国民のお年寄りの衣装デザ
インとしても重要ですが、バアヤには見え
かたに3段階あって、最初はできるだけレ
イファのお世話係としてモブに見えるよう
に、その後、第5話で容疑がかかり、証
人席に立ったときは犯人として怪しく見え
るように、そして最後にアマラとしてラスボ
スのように見える変身をする、という、じつ
は非常に複雑なキャラです。

あまら・しがたーる・くらいん

アマラ・シガタール・クライン

「冥界より呼び戻されてしまいましたわ。」

「心配をおかけしましたわね。」



年齢.....44歳
身長.....172センチ
肩書.....クライン王国前女王

クライン王国の前女王で、ガランの姉。クライン教の始祖を彷彿とさせる、すべてを包み込むような柔らかな雰囲気的女性。夫であるドゥルクに屋敷に火を放たれて殺害されたと思われていた。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏(アートディレクター)

前女王として、これでもかとクライン教徒でなくとも拝みたくなるような姿にしようにデザインしました。手を広げるだけで動物が寄ってくるほどのです。閉じていた目がブレイクで開かれる流れは、ドゥルクとの気持ちを引き出され、神様から人間の女性に落ちてしまうイメージで考えました。ナユタの容姿や言葉遣いはアマラに似ただと思います。

ガラン・シガタール・クライン

がらん・しがたール・くらいん

「どうか……ソチにも

始祖様のご加護があらん事を。」

年齢……………43歳
身長……………172センチ
肩書……………クライン王国女王

クライン王国の現女王で、アマラの妹。霊媒の力によって周辺国とのパワーバランスを保っている小国クラインを、毅然たる態度で治めている。アマラ女王時代には法務大臣を務めていたほか、検事としての資格も有している。



※ Creator's Comment ※

山崎剛氏（シナリオディレクター）

本作のラスボスですが、そのことがバレないように、威厳はあつつも、やさしくて理解のある女王様に見えるようにしてもらいました。帽子と服は、検事バージョンのときの髪型や爪を踏すという目的と、女王の威厳と気品の表現を両立できるデザインになったと思います。袖で口元を隠して上品に笑っているとき、まさかあの袖の下に凶悪な爪が隠れているとは思わないですよ。

がらん・シガタール・クライン(検事)

「王の名の下に……被告人に判決を下す!」



がらんが検事時代の襲来に着替えた姿。着替えると同時に人が変わったように性格も変貌し、相対する者に対して、苛烈で容赦のない態度となる。検事としての実力もさることながら、女王の権力を駆使して裁判中に法律の内容を書き変えるという暴挙を押し通してしまう。

✧ Creator's Comment ✧

布施拓郎氏(アートディレクター)

今作はラスボスを検事にしたいというのは初期から決めていたので、いかにラスボスとして手強そうに見えるかが重要でした。ボス感は男性のほうが出しやすいのですが、今作はクラインという、女性にフォーカスした物語でもあるので、あえて女性検事にしています。クラインの女王という“花”に擬態し、霊媒という“蝶”を縛る存在として、クモをモチーフにデザインしています。

矢張 政志

やはり まさし

「キレイなお姉さん発見！」

成歩堂、ちよっと待ってろー！

年齢..... 34歳
身長..... 177センチ
肩書..... 絵本作家

成歩堂と御剣の小学校の同級生で、「事件のカゲにやっぱりヤハリ」と言われるほどのトラブルメーカー。何かと事件に巻き込まれたり、事件をひっかけ回したりする。絵本作家「天流斎マシズ」として活動中で、最新作は「ドキドキ！ ラブハート！ キュービッتونの大冒険」。

※ Creator's Comment ※

山崎剛氏（シナリオディレクター）

一度は成功したけど一発屋で終わったという設定が、矢張らしくて気に入っています。ジャケットの模様の「キュービッتون」が難産でした。「かわいくもないけど、売れなさそう」という絶妙なバランスのキャラクターを考えるのは難しかったです。一応ストーリーも考えたので、いつかお披露目できたらいいですね。こちらも、あまり売れなさそうなものになっていますが（笑）。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

彼の人生感や性格などから、幼なじみ3人の中でもいちばん年を取らなそうなイメージで、「そういう人いいよね」というところから容姿はほとんど変えています。黙っていればイケメンなのに、きっと多くの女性を一方向的に好きになつたり、絵本作家としてなんとなく当たってしまったりと、肚くま自由奔放に生きてきた感じが出ていればいいなと思います。



大津部 雫

おおつぶ しずく

「室は私……………」

タイムトラベラーなんです。」

年齢……………21歳
身長……………160センチ
肩書……………家政婦

八久留間家の家政婦。八久留間航空の次期社長である東人との結婚披露宴直後、殺人容疑で逮捕される。披露宴の後に自分が殺されかけた瞬間に時間が巻き戻り、今度はその犯人が死んでいたらしい。非常に涙もろく、海のように涙を流しては、ものすごい速さで化粧を直していく。

※ Creator's Comment ※

山崎剛氏（シナリオディレクター）

よき花嫁を演じている状態と、素顔のときのギャップにこだわりました。化粧が崩れた後の顔は、「ここまでやっていいのか？」と議論になりましたが、「いっそ徹底的にやろう！」ということに。おかげで、助けてあげたくなる被告人になりました。留置所のガラスを拭く動きがありますが、「留置所のガラスに干渉するモーション」はシリーズ初めてだと思います。



八久留間 来入

年齢..... 24歳
身長..... 171センチ
職業..... 八久留間航空取締役

“レインボーエアライン”を運営する八久留間航空の次期社長。寡黙かつ非常にマイペースな青年。しきりにメモをとっているほか、問い合わせへの返事や用件などもメモを折って紙飛行機にして飛ばしてくる。もともと、発明が好きだったが、姉の死をきっかけにタイムマシン研究に没頭するようになる。



※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

特別編全体をスチームパンク風の世界観とキャラクターにしようと思い、手始めに来入をデザインし始めました。航空会社の御曹司という設定もあり、初めは「いままでになくらいイケメンにしてやろう!」と思ったのですが、結果は案の定、おもしろさを優先してしまい、ロケットバックを背負った残念なイケメンになりました。

十文字一治

「すべては八久留問家と来人様のため……。」



年齢……………26歳
身長……………177センチ
肩書……………執事

八久留問家に仕える執事。八久留問航空の修理部門の部長も兼任している。仕え始めて間もないものの、親族や使用人たちをまとめあげている実力者。右肩の機械「ナホシくん8号マークII」は来人の発明品で、なんでも修理可能かつ通信のできるスグレモノ。

※ Creator's Comment ※

布施拓郎氏（アートディレクター）

来人の仕事から私生活まで世話をする優秀な右腕で、「来人と同じくイケメンにしよう!」というところから、執事風の方向性はわりとすぐに決まったのですが、ひかりとの関係もつまづきながら設定がないかと悩みに悩んだ結果、医者という設定が思いつきました。あと、狂貴台である「執刀するとき両手を上げるポーズ」をずっとやっていた、というのがあります。

キャラクター設定イラスト

このページからはデザインワークのメイキングイラスト、3Dモデルのモーションキャプチャまで、ここで見られない隠れた資料を公開。気になるキャラクターの設定が丸わかり。

レイファ・バドマ・クライン / デザインラフ

巫女舞
踊り+衣装
鈴





奉納舞イメージ

★ Creator's Comment ★

レイファのデザイン初期は“儀式で舞を踊る巫女”というものだったので、素朴な村娘風のものや、踊り子のような儀式的な装飾はあっても、そこまで豪華な衣装ではありませんでした。ただ、それだけだと“革命”というテーマに必要なキーパーソンとしては弱いと思い、ほかに要素はないか探しつつデザインしていました。右の奉納舞イメージは、デザインは進んど方向性が決まったときのものです。



★ Creator's Comment ★

このページくらいから、キャラクターに持たせる強い要素として、“敵ヒロイン”と“姫”というキーワードが出たころのデザインになります。ここからグッとヒロイン度は上がりましたね。まだクライン王国自体の装飾デザインの方向性が決まっていなかったため、衣装のデザインも和風寄りで童謡の星の影響が強いんです。舞うときのポイントとして両手を結んだ布が決まったのもこのころです。この衣装のモチーフになったという設定で、クライン嬢の羽も輪っかになりました。



外套か頭巾のタイプ



※ Creator's Comment ※

クライン王国の装飾やデザインの方向性ができてきたので、和風感が減ってきていますが、倉院との源流という設定があるので、綾里家の飾っている衣装のニュアンスは一部に残しています。あと、奉納舞を踊る“巫女”としてと、高貴さや威厳のある“姫”としてのイメージを表現するためにほしかったので、外套の着脱が決定したのはこのからです。それ以外は髪型や衣装、タワーなどのパターンを出しています。



巫女の印

★ Creator's Comment ★

デザインも最終調整に入ったところです。「これ!」という最後のひと押しが、あの輪っかを作る髪型でした。個性は必要ですが、やり過ぎるとイロモノになってしまうので、ギリギリのいい形になったかなと思います。第1話で初めて御魂の託宣で対決したときに「倒したい!」と思ってはなかったので、目付きはわりと銀かったのですが、「初見でもかわいらしさがほしい」というオーダーがあり、いまのデザインになりました。個人的にはその後にはボンゴツとわかった後のギャップがより出てくれるので、これくらいツンとした目のほうが好きです。

焦りモーショングラフ



レイファ・パトマ・クライン 設定画1



レイファ・パトマ・クライン 設定画2

国を跨いで活躍する凄腕の国際検事という設定
以外は決まっていなかったところで、日本以外の舞
台となる国がどこなのか決まる前ですね。とにかく
振れ幅を出そうとしていたので、国際色豊かです。
成歩堂が苦戦しなければいけない相手なので、大企
業の社長兼国際検事、みたいなとんでも設定を考
えていたりしていました。年齢も、ベテラン感
を出すために少し高めなデザインが多いです。



得意気(余裕?)

優雅な動きで説法のポーズ



余裕

春々津の極致 苦のなくなった状態

涅槃のポーズ

思慮的な

拍手、開手 (机叩き)

神を呼び出す

邪気を祓う



瞑想する 僅かな手を動かす

考え中



優雅、後方床へ馬に載ってくる
三蔵法師イメー



九字のような印を結び



邪を払う
剣印

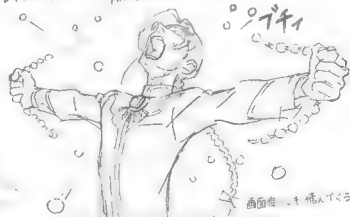


異議あり!!

フレイカダース

フレイカダースあああああ

おの水...





国際刑事警察機構
ICPO 的な
シンボ



民族衣装
スー・ツ + クルダシエル7ニ

仏様の装身具
天衣 条帛
宝冠
臂釧

* Creator's Comment *

性別も超えた、仏様のような容姿に見えたかったので、顔や髪型、プロポーションの中性的な度合いを探っていきました。左イラストの「半眼の表情」ができたときに手応えがあったので、ブレゼンしたところ「これだね!」と即決でした。心を見透かされているような、何を考えているか読めないミステリアスさがファイナル検索として強敵に見えると思います。

ナユタの衣装はアジアの民族衣装をベースにしていますが、ちゃんと検事に見えるように、最終的にはイギリス風に寄せてフロッグコートらしくしていきしました。右手の法具は、ガランが自分への忠誠の証として贈りさせたものです。ドウルクと同じ革命派である印を隠すためでもあります。



袖の模様



右手の法具

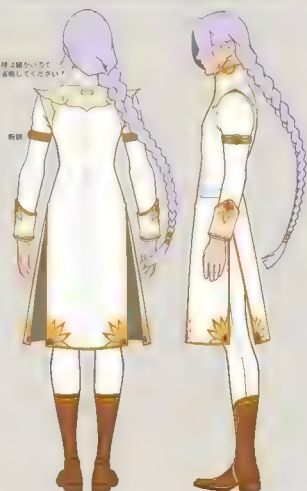
スカーフ「サード」は、名義師は
魔術の印を「サード」デザイン

スカーフ「サード」は、名義師は
魔術の印を「サード」デザイン

袖・地の模様は隠すという
テーマでは意図してきたい。

衣装衣装
デザイン「サード」
素材は「サード」

衣装





☆ Creator's Comment ☆

「逆転裁判」のころの真宵ちゃんを描いたことがなかったので、デザインを始める前に、まずは「逆転裁判」のころの姿を自分で描いてみようとして成したものが上のイラストです。そこから、11年間にどんな成長をしたのかバリエーションを出しました。右のイラストは、お姉さんの千尋さんそっくりになったらと描いたものです。もしこの姿で千尋さんを霊媒したら、姿がほとんど変わず、成歩堂が気付かないというのもおもしろいでしょうね。



★ Creator's Comment ★

このページに掲載しているイラストは、衣装デザインの大まかな方向性が決まった後、各部位のアイデア出しの一部になります。どこまで変えるべきかいろいろと試しつつ悩んだのですが、結果的に髪型は体型に合わせる程度の微調整にとどめ、アクセサリー関係もなくなりました。衣装案は『逆転裁判6』のゲーム中で初登場するとき、少し大人びた印象を出したいと思い提案したものです。笠を持った家は個人的に気に入っています。



綾里 真宵 設定画



成歩堂 みゆき モデル修正指示用レタッチ画

✧ Creator's Comment ✧

みゆきはデザインが変わっていないため、設定画を起こしていませんが、既存キャラクターはゲーム中のモデルを修正しているの、そのときに描いたレタッチ画を載せました。画も基本的にデザインは変わっていないのですが、過去作に背面画がなかったの、今回、モデル制作のために新たに用意しました。



宝月 茜／設定画



胸をさらせ、得意げに
勲章を光らせませす

★ Creator's Comment ★

異国で常勝無敗の主席検事として君臨しているということで、少しイラっとくる感じと、いかに調子に乗っているかというところを強調するようなデザインでアイデア出しを行いました。亜内検事と言えば、毎回髪型が変化します。今作では衣装が大きく変わるということと、「逆転裁判5」に引き継ぎ集の文庫が出ていることを分かりやすくするために、登場時点では髪型に変化はつけないことになりましたが、ブレイク時に前作と同じ髪型でどう違う変化をさせるかで苦労しました。



帽子 分解詳細図

亜内 文武、デザインパターン





クライン王国ハンマー台座デザイン



ヒケの下

背面も同じ模様



ハンマーは日本のよりも一回り大きいです



ハグの音をゴロゴロ出す

考元中

クライン教の礼拝の仕草（挨拶や儀式のときにとる）

$$y = x^2 f'$$

くろくろ 指回す

42

バッグの重さでよろめく

手を含ませてから
人差し指と親指で輪を作る

指で作った輪を勾玉に合わせる

体を皮包に包み込んで抱きしめます
骨格の固れ、合わせて髪も振れます。流れとついでにさ

ひっくり

346

ガッシー

巫女様！
仙

にっこり

祈る

と、思ふ人
と、思ふ人

おじき
よく深呼吸して

親にコブ
like / 痛める

444



おびえ/ダメージ

たまに バグが
まをまを動かす

バフッ

カブセ った がゆっくり閉して顔が見える

予犬が顔に落ちる

¹²

おひさ 特撮 は棒をブルブル震わせている
管絃のダメ ン風にバングをギューンと拍とめるアクションあり

ハ クの中から何かが飛び出た勢いでカブセ ふたゝが顔に当たる



帽子は登場後脱く

通常待機イメージ

ボクト・ツアーニ 設定画



ボクト・ツアーニ 雲煤ビジョンイメージ



装束用バック

バッグ/デザイン

★ Creator's Comment ★

見知らぬ異国で最初に遭遇するキャラクターなので、とにかく「助けたい!!」と思ってもらえるようにしたいと思い、一生懸命ガイドしてくれる純朴な少年になるようにデザインしました。それともうひとつ、彼には大事な役割がありまして、プレイヤーにクライン王国を知ってもらううえで、初めて接する国民の代表でもあるので、民族衣装や物事の考えかたなども、大事な要素になっています。とくに守銭奴なキャラクター性はデザイン後に盛り込まれていったのですが、賞しいけど運しきもあるクライン王国の文化が伝わると嬉しいです。



正面

側面

ミタマル 設定画



ポットディーノ・ニカウス モーションラフ



ポットディーノ・ニカウス/デザインパターン



質感（素材）は本製

ポディ風の顔はテクスチャで表現してください
※ブリッジ、サウンドホールは必要なら立体で作成
※弦が振動するテクスチャアニメーションが必要です



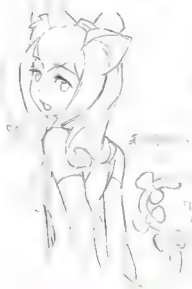
ストラップピンがシャックになっています

ポットディーノ・ニカウス/ダマラン



ポットディーノ・ニカウス 設定画

駆け出しのマジシャンということで、みゆきや、Mr メンヨーよりは格下に見えるように気を付けました。助手っぽさも表現できるので、一風なデザインに落ち着きましたが、双子発覚時に共通のパーツを使いながら、最小限の変化でまったく別の意味のあるものに変化させる必要があったのが悩んだところです。後半は常時ふたり分モデルを表示させる必要があったので、なるべくシンプルさも気を付けました。



動揺して帽子内のハトが金羽飛び立つ



横揺金



細身ステッキ型



葉々野 美々&葉々野 舞々 設定画

初対面の時



目がハートになった時にメガネが跳ぶ



成員数マスクデザイン

★ Creator's Comment ★

元マジシャンであることを隠しているわけですが、プロデューサー船きかマントになるネタが閃いたので、終始ブレずに進めることができました。これまで約変換、クールになるキャラはあまりいなかったの、マジシャンらしいカッコよさを全面に出しました。ブレイクは後の楽屋になぞったショーになっていて、スポットライトを浴びながら優雅にマジックを披露し始めます。みゆきのマスクを出すはずが、被害者の血が付いたマスクが現れ、焦る志乃山に追い打ちをかけるように照らしていたスポットライトがサーチライトに。最後は犯人のように追いつめられて、力なく膝をつくという流れになっています。



バニーズコーヒーロゴ



ネックレスのコイン



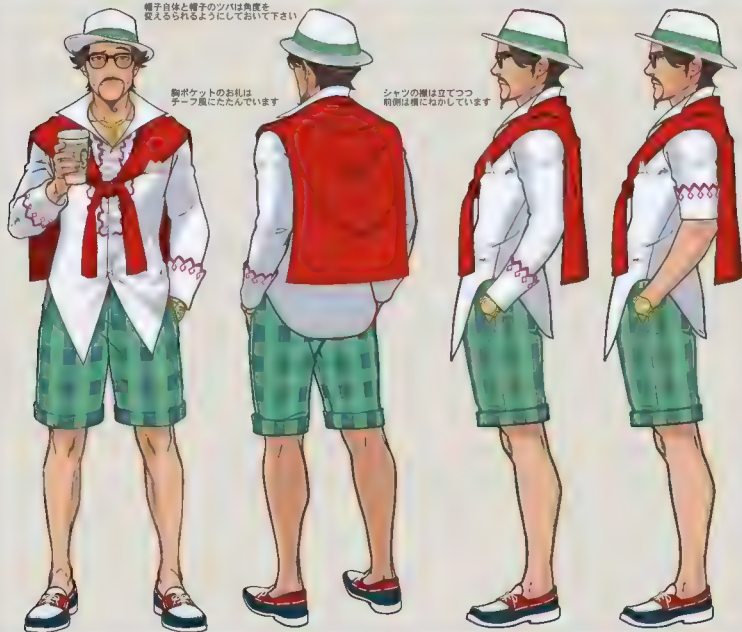
左手人差し指と小指に指輪
右手首に腕時計

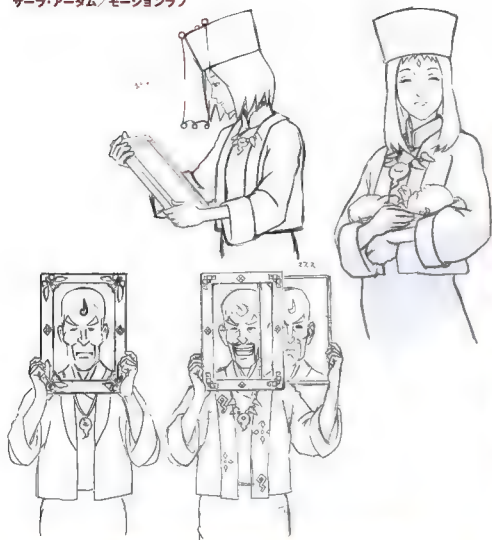


帽子自体と帽子のツバは角度を
変えられるようにしておいて下さい

胸ポケットのお礼は
デーフ風にあたんでいます

シャツの襟は立てつつ
前側は横にぬかしています





クライン王国の一般的な女性としてデザインされつつ、「逆転裁判」シリーズらしいネタのあるキャラクターになったと思います。実際に台詞と合わせて動いている姿を見たときは、さらにおもしろい人になっていたの、決意後のギャップが出て、いい個性が出ていましたね。



サーラ・アータム 設定画



遺影のマルメル表情

アニメ用設定画

帽子の上面は空いていて筒状になっています。

アニメ中は額にヘイントが描かれています



笑顔イメージ





★ Creator's Comment ★

真宵が霊媒を行うことは当初から決定していたので、真面目で素朴そうな生前の姿からの変貌でおもしろく見えるようにアイデアを練りました。今作は変貌をする過程で服やマントなどの布に変化が起こるキャラクターが多いので、コマごとに違うモデルに差し替えるなども行い、柔らかい布の表現をしています。マルメルの脱衣シーンも、なるべくモデル制作に負担がかからないように、最小限、必要なパーツとデンプを割り出しました。



祭司服

霊媒状態

脱衣状態



■もろ肌脱ぎアクション

①かがみこみ、胸を隠めます

②一気に羽織を脱いだ状態で
胸をクロスさせます

クワッ

③脱衣完了



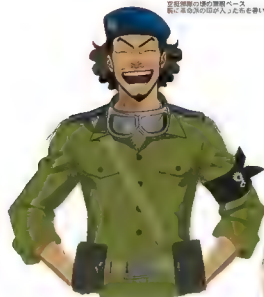
胸は見せません



羽織落ちます

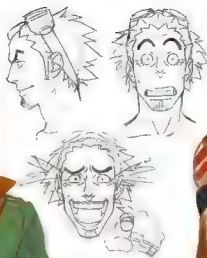


ダッツ・ディニゲル / デザインラフ



空想戦隊の頃の軍服ベース
既に空想隊の団が入った形を画いている

記憶喪失
脱獄犯



ダッツ・ディニゲル / モーションラフ

ダーク・ハット



威圧するような眼光で拳を握り締める



ククリナイフ



記憶喪失時デザイン



ダッツ・ディニゲル 設定画

★ Creator's Comment ★

ドゥルクが一枚目なので、相棒のダッツは最初から三枚目でいこうと思いデザインしました。ハイテンションでオーバーアクション、いわゆるハリウッド映画のおもしろ悪人を参考にアイディアを考えました。空挺部隊出身なこともありじつはすごいエリートで、初期から軍服をベースにデザインしています。ここぞというときにはビシッと決められるところもほしかったので、年齢はあえてドゥルクよりも年上になっています。



★ Creator's Comment ★

江戸っ子で喋り早い性格ですが、わりと無直でマジメ、男気もあり、ユガミ(夕神)の舎弟であったりするので、けっこうかわいげがあり、憎めないキャラクターになったと思います。ソバを配達するときにスケボーに乗るというネタが出たので、そこから餅払い+スケボーというおもしろい動きにつなげていきました。



の 様子



の
は 2/4 - 3/4 - 2/4
の 3/4 - 2/4 - 3/4



おれにほれながら
楽しそうに風船をねじる



一旦 半と隠す



おれにほれながら



おれにほれながら



バババ



風船の刺を肩に担いで
ドンドンする



ブレイク後



★ Creator's Comment ★

バレーンアートを見てわかる通り、センスのなさが見えますが、約変後の関西弁は本場の人間が書いているのでネイティブ感がすごいです。派手な衣装や芸風/バレーンアートで演じていたキャラクターは、ブレイクですべて嘘で固めた姿だったことが分かります。本当は和風美人なのを見ると、和服が似合うのだと思います。もし才能があって、寄席で演芸をしていたらと考えるとちょっと切ないですね。



八 通常



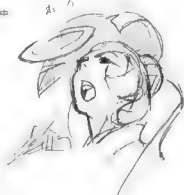
一八 驚き



喜美! 通常



喜美! 考え中



喜美! 怒り



磯田 通常



磯田 怯え



磯田 考え中



多重人格を表現するために、首から上の見た目が大きく変化しても落ち着くように衣装自体はごくふつうの羽織袴を着せています。羽織の襟にのみ特徴のあるデザインを追加しました。顔と身体との角度と、マガの立でかたで人格を使い分けることになりましたが、最後の人格があることを髪型でバレてしまわないように気を遣いました。ほとんど共通のパーツでいけるだろうと思っていたのですが、イメージとどうしても合わないもので、結局、各人格でモデルをほぼ独立して作成することになり、作業も予定より3倍くらいかかっています。



自動の為
ランコンを複数あやつる

画射機にプロボ



一防弾

ドローン デザインラフ



モノアイと、ハッチの開閉で
表情を出します



サイズがカーゴより大きな物も
出ます

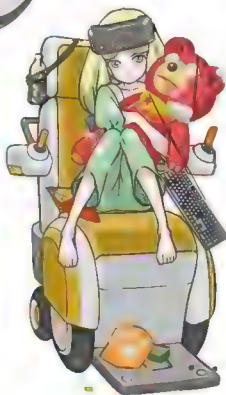


ゲームで負ける度に、酷い目
に遭うクマのぬいぐるみ
キーボード台にされている

ひきこもりケーマー設定



ARで表示された
ケマキヤフ

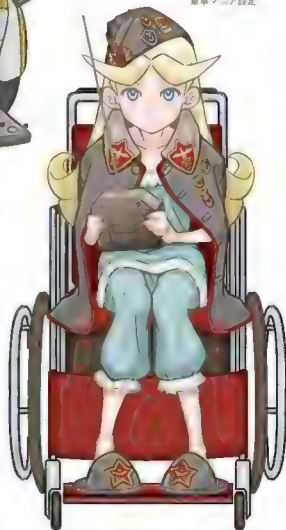


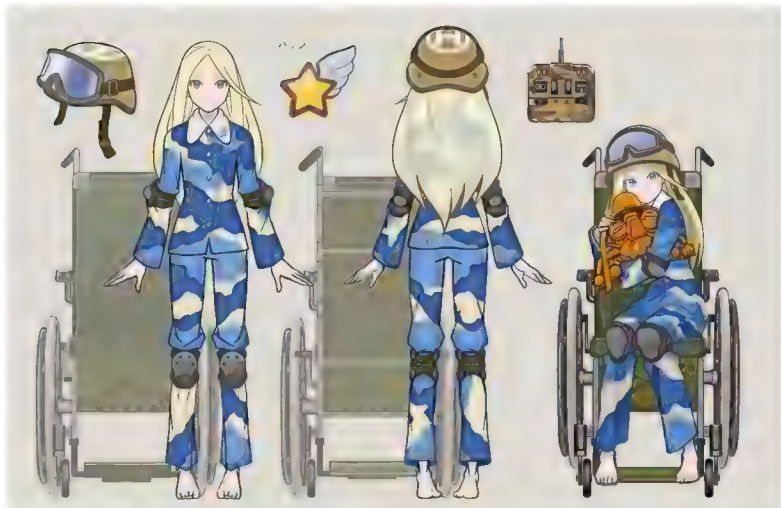
豪華マニア設定



航空爆弾風クッション

連射パンヤマ

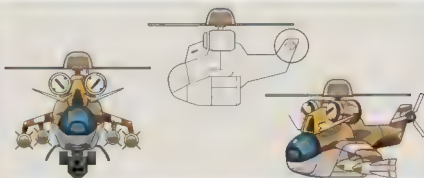




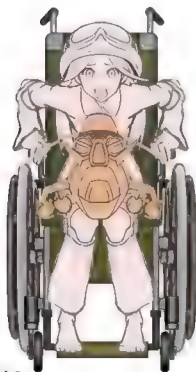
佐奈樹 ヒルネリア 設定画

★ Creator's Comment ★

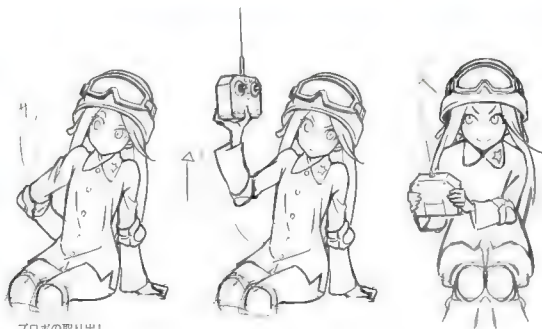
鬼軍曹状態からの落着き表現するかということで、とにかくひと目でわかりやすい美少女感が出るように案を出しました。本人登場後も、見た目は通えと趣味が軍事系なのは変わらないであろうということ、ひきこもってた感が出るようにパジャマや伸はしっぱなしの髪などの要素を合わせてみました。登場シーンが限られているので、あまりネタを仕込むと回収できなくなるので、なるべくシンプルに見た目と、車椅子に無駄なギミックは仕込まないことを心掛けました。



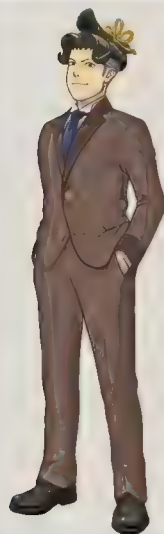
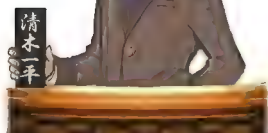
ラジコンヘリ 設定画

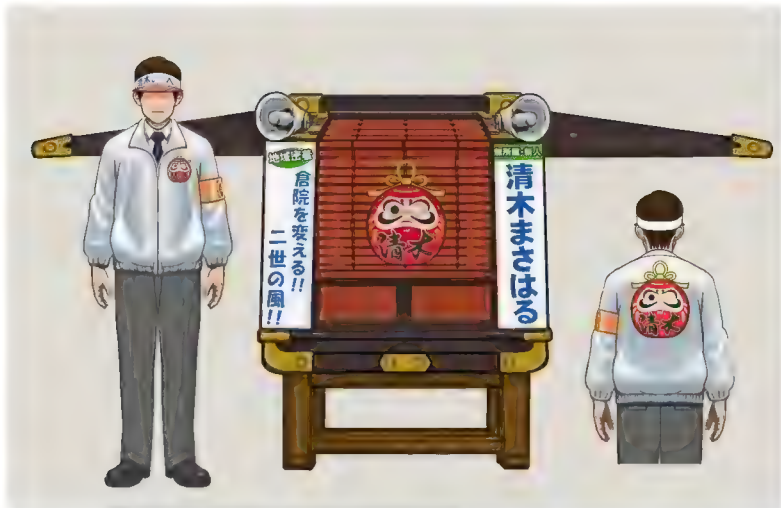


訴える



プロボの取り出し

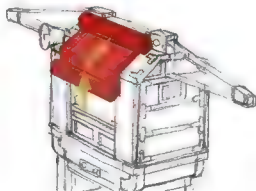
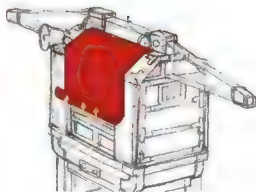
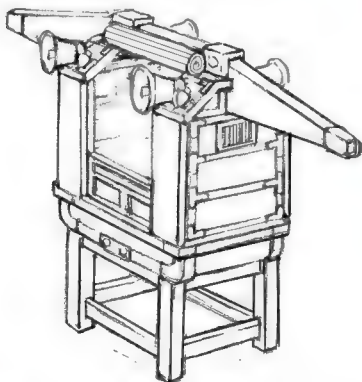


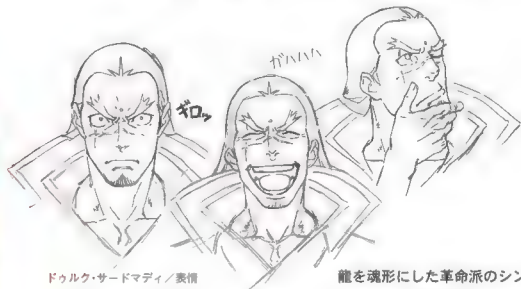


スタッフ・駕籠 設定画

☆Creator's Comment☆

倉院の里という土地から、和の要素でデザインを固めていったのですが、この「駕籠」もその影響のひとつです。議員ネタのひとつとして、探偵パートで初登場するときに選挙カーで乗りつけ、車のサイドウィンドウから話しかけてくる、というものがやりたかったのですが、もう一步キャラクター性に昇華できないかと思い、清木家は駕籠を選挙カーにしているというネタが思いつきました。このおかげで法廷にも駕籠が登場します。プレイクも議員ネタで、走馬灯のように当選という夢が破れて落選する彼の脳内をテレビ越しに見るという、ネタキャラ全開です。

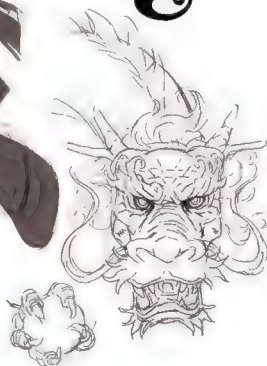




ドゥルク・サードマディ／表情

龍を魂形にした革命派のシンボル

革命家ドゥルクのイメージ





準決定稿



若かりしころのトゥルク(弁護士時代)

◆弁護士の証(昔光の族身具)

戦慄もから作られたクライン王国の弁護士の証。
クワインでは「蛇は人の魂を見抜く」という伝説に倣い
古くから弁護士を尊と誓えるようになった。



右手の平には革命派の刺青

✧ Creator's Comment ✧

長髪が印象的なドゥルクですが、アジアの龍をモチーフにデザインしています。じつは、それ以外にも理由があり、髪は霊媒した人物のものが残るため、真実が霊媒しても似せることができるためだったりもします。デザインも性格もとても気に入っているキャラクターです。



弁護士時代から着ている青い帯は
クライン王国の青法 平和的な意味です
(ノロケート生地)



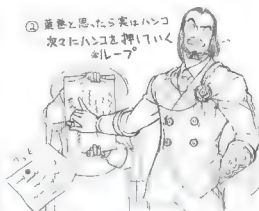
ドゥルク・サードマディ 設定画



① 髪型・顔がキレる登場
死刑執行命令書と関与



② 重宝と思ったら実はハンコ
友にハンコを押していく
お礼



★ Creator's Comment ★

初期からスーツ+マントはやっていたコン
セプトです。その様、くわえている葉巻がじつ
はハンコというネタが思いいついたときキャラとし
て完成しました。葉巻の持つ威圧感と、ハン
コの持つ権力みたいなものを表現しています。
出番は少ないのですが、味のある良いキャラ
ターだと思っています。



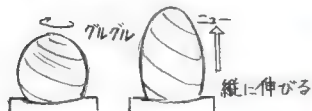
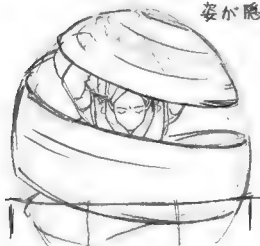
舞臺げにメガネをくいくいとする



証言台の小コリを指で取って、
興味よく見てフツと飛ばし、こちを脱む



クルクル回りだし、
姿が隠れる



幼虫 > 蛹 > 成虫の
変態 羽化 イメージ

レイファは世間知らずなので、コトあるごとにバアヤを呼んで聞く
バアヤ (アマラ) も実は女王で世間知らずなので、助らぬまに思っているが、
レイファはバアヤが知らないコトなどないと思っているので自信満々に教える

…というコトでございます



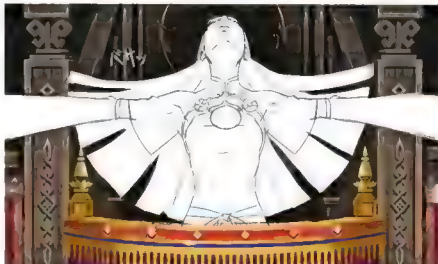
怖い顔でカンカンと地面を打ち鳴らす

困ってお祈りする



うろたえて胸の前で印を結ぶ

奉納舞と、幼虫から蛹、羽化を経て蝶になるイメージ



第5話で証言台に立つまで元女王だったという正体を隠すため、レイファの世話係というひとりのモブキャラクターに見えるデザインにすることが重要なキャラでした。実際はアマラが変装した姿だったので、すぐ近くに旅がいるのに打ち明けられず、老後に見えるような変装を続けていたアマラは、ガランに縛られていたいばんの被害者かもしれません。アマラへの変身シーンで変装を取る方法は悩みましたが、最終的に全身を隠すため、長い袖で空間を作りました。これは奉納舞と蝶の変態をイメージしています。BGMも動きに合わせて専用を用意したおかげで、より神秘的かつクラスボス感が出てくれたのではないのでしょうか。

バアヤA・B (ガラン女王、インカ大臣の世話係)



完全に顔を見せないタイプ



顔 (顔貌) を見えるタイプ



顔けて見えるタイプ



付き人の帽子



胸の勾玉はボクトと同じ形状ですが
牙の数が6つです

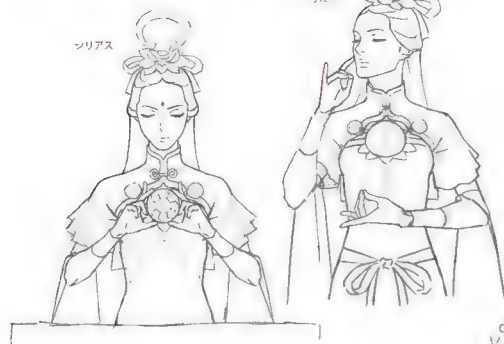


バアヤ 設定画

初見でラスボスだと思ってはなかったので、ナユタのさらに上にいく神々しさを目指しました。2段階のブレイクがあるのもいまだにない試みですね。胸の曼荼羅はヤケドを隠すためのギミックで、ブレイクで破壊される演出が盛り上がるよう炎が灯っていく流れを考えました。雲謀ビジョンのインターフェイスはこれが元になっています。頬のタトゥーは女王のみが入れるもので、魂を描いています。レイファのタトゥーは娘のもので、女王になったとき描き足されることで女王のタトゥーになります。アマラとドゥルクの関係をもっと描きたかったですね。

ソリアス

考え中



手を広げてはほほ笑むと仏陀のように動物が集まってくる
動物は5種類「ドラ、シカ、リス、小鳥、色違い×2」

ビハッ



雲と共にフワッとして一瞬風をレエトになる
そのとき目が怒りに見開いたように見える

冷や汗

座禅
精神統一の修行法
法界定印



心が乱れて親指をクルクル回す

・小ブレイク

ドゥルクが庇っていてくれたことを知り感情があらわになる
ずっと閉じられていた目が開かれる (以降開いたまま)

神から人間になるイメージ



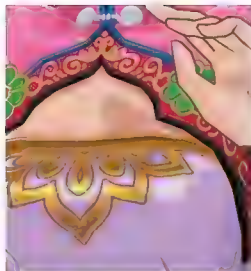
始祖を中心に、歴代の力のあった女王たちが描かれている



クライン曼荼羅(まんだら)



曼荼羅が壊れるとき炎が灯っていく演出



アマラ火傷跡デザイン



アマラ シカトル クライン 設定画



前掛けの模様

前掛けの肩甲部はスリット

手の爪は短く、隠して
見せません

カラン・シガタール・クライン女王Ver. 設定画

★ Creator's Comment ★

ガランは、女王から検事の衣装へ法廷で早
替えをする必要があったため、平行してデザ
インしました。肩掛け以外の服を脱ぎ、髪をは
どくと検事の姿になります。ナユタのふわふわと
同じく3Dならではの表現がしたいと思い、ガラ
ンは髪の毛がツナに動いています。



始組の印（花）に髪飾したガランの印「タモ」

ガランの軍配団扇



カラン・シガタール・クライン検事Ver 設定画



キュービントン



★ Creator's Comment ★

矢張が絵本作家として登場することで、絵本のキャラクターをスーツの柄に落とし込むという方向が決まってから、柄として成立しつつ、キャラクターとしても独立しているデザインにするのに時間がかかりました。柄としてはハートのような鼻がパターンとして浮き出て見えるようにしています。あまり華奢で凝ったデザインにしてしまうとパターンとして成立しないので苦労しました。



キュービントン / デザインラフ

手に持っている
ブーティ or フライパンを振げ上げる

ギアアアア

おどろく

ビビリなので
些細なコトにキ
大リアクション

髪が勢いで
元に戻る
バサァッ

半泣きハ

半泣き

ピン

ウグッ

耐える

ゴソゴソ

一気に顔を振り上げて
泣くのを耐える
髪を勢いで戻す!!

「耐える」「大泣き」
開始マーション(分岐前)

わああああああああん

ズッ

フル フル
フル フル

ザバアアアア

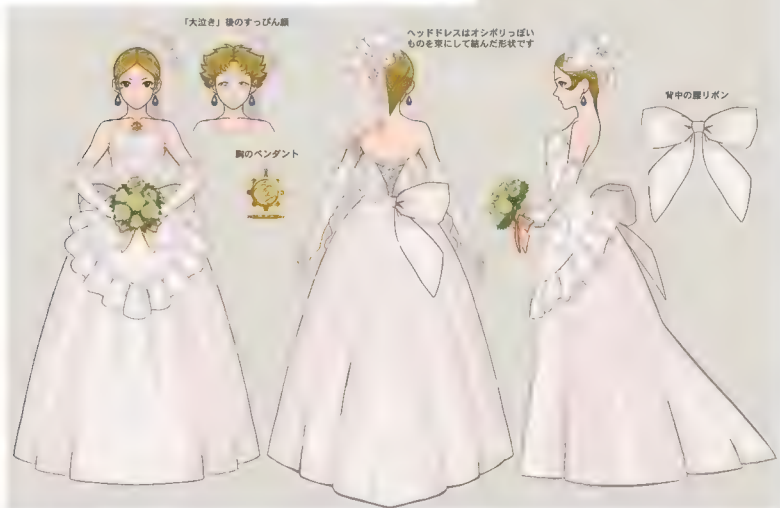


★ Creator's Comment ★

証人席にウェディングドレスで立つのは以前からやってみたかったアイデアのひとつです。ウェディングドレスを着ているだけで十分インパクトはあるのですが、個性を衣装以外で出さなければいけないぶん、紆余曲折あったキャラクターです。個人的には、イケメンふたりに揺れ動く少女マンガの主人公のようなものをやりたいかったのですが、そんなシナリオにはなりませんでした(笑)。



ブーケ 設定画



大津部 雫 設定画



★ Creator's Comment ★

航空会社の次期社長で発明家だったお姉さんに憧れて、小さいころから飛行機と発明が大好きな少年でした。お姉さんが事故死したことで、大きな悲しみだけでなく、次期社長という大きな責任まで背負うことになり、相当苦しいのだと思います。まさか、姉のフィアンセだった十文字にまで恨まれているとは思いませんでした。最後の帯を抱っこして飛ぶアイデアは、ロケットバックとセットで思いついたのですが、なんとか実現できてよかったです。





アニメ用タキシードデザイン



航空会社のエンブレム



・発明ヘン
ノック式のシャープペン
人差し指を添える中央にボタンがあります
芯が出る構造と中央のボタンは押せるように
中央のボタンを押すと 主翼と尾翼
プロペラが展開して回り、飛行機になります
主翼も弱ばたけるようにして下さい



・バッグ
ノート3冊が入る大きさですが
1冊半で持っているの2冊入っている状態

鍵付きですがモデルは開かなくてもOK
途中でなくすイベントがあるので
ストラップごとON/OFF可能にして下さい



襟留があります

胸の計器の針は動くようにして下さい

ノートはB5サイズくらい

展開する主翼

ヘルムのプロペラは
回転します

※両肩にロゴあります

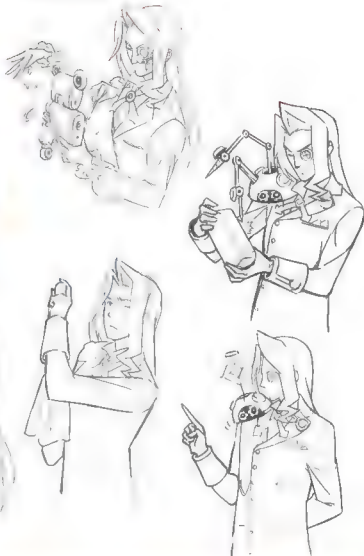
ロケットパック

十文字 一治 / デザインラフ

快事モード



十文字 一治 / モーションラフ



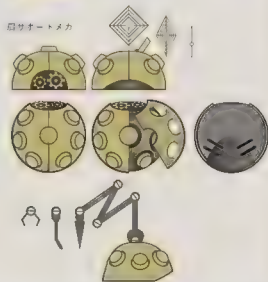
モノクル



十文字 懐中時計



四サナーメカ



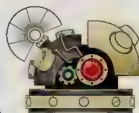
十文字 一治 / 設定画



★ Creator's Comment ★

すでに見えていたものを使用してどう約変させるかというアイデアを盛り込むのが難しかった。執筆状態では布の白手袋ですが、約変後はちょっとゴム手袋っぽい素材に見えるように変化をつけたりしています。肩の機械にどうしてもギミックを仕込みすぎたことと、本体を差し置いて前へ前へ行こうとしてしまうところを抑えるのを苦労しました。ブレイクは、当初はもっといろいろ演出があったのですが、長くなりすぎたのでけっこう削りました。

肩サボートメカ 改



袖パッドは約変演出時にハーンされます

■袖ギミック (約変時使用)



袖のボルトが回転してはずれ袖自体が分割し、落下します

十文字一点、約変後 設定画



※背中を向けるか分かりませんが肩の幅は二層太様でお願いします

※サングラスはもとデザインのオーバータイプではなく大きめのスクエアタイプです

特別編エンディング用衣装 設定画



ミーマ・ワルヒト 設定画



クライン王国警備員 設定画

☆ Creator's Comment ☆

各話で被害者となるキャラクターは、おもにイベントカットやアニメ用に用意した設定画になります。貴国警備員は開発後半にバストアップで会話させたいという話になり、急ぎで顔の設定を用意しました。メンヨーは最初、みぬきとマジックで戦う設定だったので、上のラフはそんなころのものです。最終的には或真敷の5人目として、トランプのジョーカーをモチーフにデザインしました。



Mr.メンヨー 設定画

Mr.メンヨー／デザインラフ

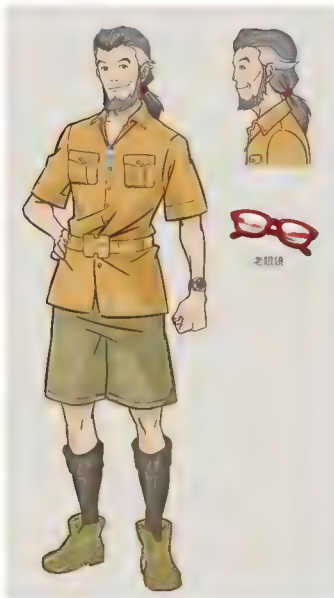




狛風平 狛風 設定画



オガム・マイニーチェ 設定画



佐奈樹 文明 設定画

佐奈樹 文明 デザインラフ



✧ Creator's Comment ✧

狛風師匠は食にもこだわりがありそうな頑固そうな見た目にしましたが、こんな陰い表情の人が高座でどんな顔で人懐吻をするのか気になります。文明は自分の好きなことにはどこまでも突っ走れるような目の輝きを意識しました。被害者のデザインはシリアス感もはしいので、通常のキャラより脚振が抑えられた、少しリアルよりなデザインに落ち着くことが多いです。

帽子なし



王泥喜 善介 設定画



米倉 静次 設定画

★ Creator's Comment ★

王泥喜の父は、「逆転裁判4」のとき、旅をしている途中で事故死したということ以外、設定がなかったのので、今作でイチからデザインしたのですが、「旅」というキーワードから、ギター1本で国を渡り歩く流しのギタリストだったのではないかと考えにいたりしました。顔立ちはもちろんですが、前髪も王泥喜に似ていそうですね。米倉も来人、十文字に続きイケメンですが、悪いヤツなのでネクラで神経質そうな印象にしています。ひかりは、来人が憧れている存在であると同時に、母が「来人の理想」として目指した女性像としてデザインしています。



八久留間 ひかり / 設定画

中絶もの像を見るまでは顔が、状況



黒曜の印を組む

黒の印は始祖のもの
それを模倣して、ものか
クライン教団の黒のクロー

ゲーム序盤でクライン教のメー
は、知らない人です
戦争の首領である黒い女は



クライン教の始祖 設定画



カラン親衛隊 設定画



黒い神像



体を覆うマントは中央、穴の開いた構造の布で
穴の縁を通して見えています



鳥姫 設定画

★ Creator's Comment ★

クライン教の始祖であり、聖域を編み出した元祖となる人物です。ゲーム序盤でクライン教のことを知らないプレイヤーでも、親衛隊の関係だとわかるようデザインに共通点を持たせています。鳥姫の衣装は名前の由来通り、イクサドリをモチーフにデザインされています。この衣装は儀式用に使用されていますが、実際、霊力のない始祖の妹が、これを襲って姉の国を守るために戦ったとされています。ガラン親衛隊は、一般の兵隊から信仰心が高く兵士としても優れた人間だけで構成された女王直属の部隊です。仮面を付け、威圧感のある存在だったはずなのですが、後半はお笑い担当みたいになってしまいました(笑)。

成歩堂 龍一 立ち絵ポーズラフ



レイファ・バドマ・クライン 立ち絵ポーズラフ



御剣 怜侍 立ち絵ポーズラフ



綾里 真宵 立ち絵ポーズラフ

王尼喜 法介 立ち絵ポーズラフ



タ神 迅 立ち絵ポーズラフ



希月 心音 立ち絵ポーズラフ



成歩堂 みゆき 立ち絵ポーズラフ



★ Creator's Comment ★

キャラクターの宣伝用立ち絵を作成するときに出したポーズ案の一部です。重要なキャラクターは数多く出すので、数ある案の中でも個人的に気に入っていたものを、せっかくなのでここに載せてもらいました。

3Dモデル三面図

※ダウンロード版は、3Dモデルの特典コスチュームも含めた3Dモデル三面図を掲載。ゲーム中で活き活きと動くキャラクターの全身を3Dモデルと見ることが出来る。

成歩堂 龍一



王泥喜 法介



希月 心音



綾里 真宵



綾里 真宵 (頭巾)



成歩堂 みぬき



綾里 春美



御剣 怜侍



ナユタ・サードマディ



宝月 茜



夕神 迅



牙琉 響也



亜内 文武



矢張 政志





レイファ・パドマ・クライン



レイファ・パドマ・クライン (羽織なし)



ボクト・ツアーニ



ミタマル



ポットディーノ・ニカウス



志乃山 金成



菜々野 美々



菜々野 輝々



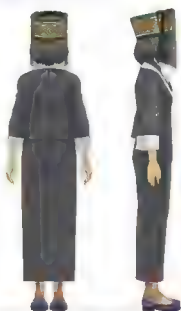
ダッツ・ディニゲル



マルメル・アータム



サーラ・アータム





内館 すする

旋風亭 美風



旋風亭 風子



佐奈樹 ヒルネリア



ラジコンヘリ



清木 まさはる



ドウルク・サードマディ



バアヤ



アマラ・シガタール・クライン





インガ・カルクール・クライン

ガラン・シガタール・クライン



ガラン・シガタール・クライン(検事)



大津部 雫



八久留間 来人



十文字 一治





成歩堂 龍一 (DLC: 芝九蔵 虎ノ助の服)

王泥喜 法介 (DLC: 思い出の学生服)



希月 心音 (DLC: 吐麗美庵の制服)





成歩堂 龍一 (DLC:伊達 政宗)



王泥喜 法介 (DLC:真田 幸村)



希月 心音 (DLC:徳川 家康)



3Dモデルアニメーション

登場人物たちの3Dモデルアニメーションの作りかた。各々に特徴的なものをピックアップして解説。ゲーム中で実際に使われているものをあわせて、じっくりご観覧あれ。

成歩堂 龍一

考え中 法廷



机を叩く 法廷



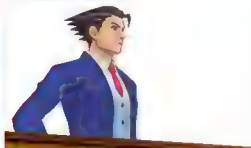
冷や汗 法廷



ダメージ 数値1 法廷



通称 法廷



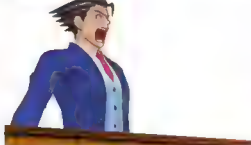
照れる 法廷



貴族ぶり 法廷



ダメージ 法廷



ダメージ 数値2 法廷



巻物を叩く 法廷



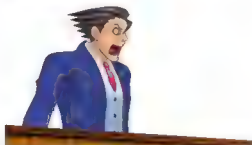
首振り 法廷



得意付 法廷



ダメージ 法廷



うなづく 法廷



絶望 泣柱



通常 相棒



考え中 相棒



シリアス 相棒



げんき 相棒



正面向き 相棒



通常 探偵



笑う 探偵



ほほえみ 探偵



シリアス 探偵



悲しむ 探偵



考え中 探偵



驚く 探偵



ミステリアス 探偵



げんき 探偵



照れる 探偵



異議あり! カットイン

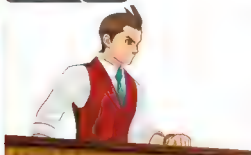


異議あり! 2 カットイン

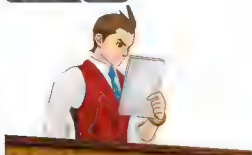


王泥喜 法介

通常 法廷



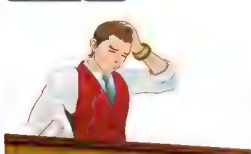
書類に集中 法廷



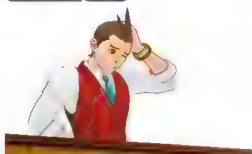
考え中 法廷



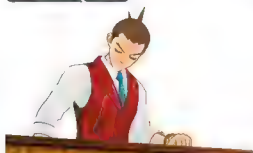
照れる 法廷



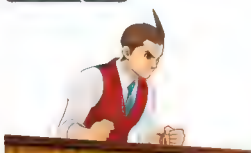
照れる 目開き 法廷



首振り 法廷



机を叩く 法廷



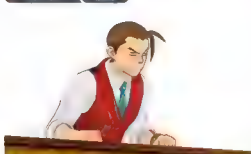
筆派あり 法廷



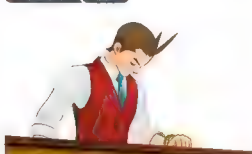
俯低け 法廷



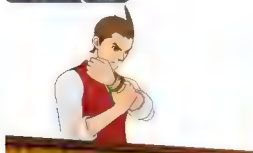
冷や汗 法廷



うなづく 法廷



みぬく 法廷



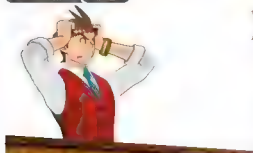
ダメージ1 法廷



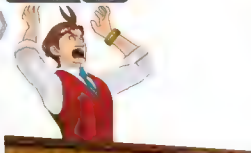
ダメージ2 法廷



ダメージ 数回 法廷



ダメージ 数回 法廷



絶望 法廷



通常 探偵



笑う 探偵



げんなり 探偵



得意げ 探偵



気合い 探偵



ミステリアス 探偵



シリアス 探偵



異議あり! カットイン



異議あり! カットイン

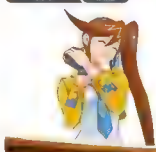


希月 心音

通常 法廷



笑う 法廷



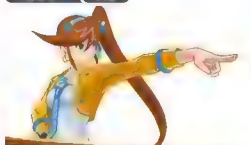
考え中 法廷



机を叩く 法廷



異議あり 法廷



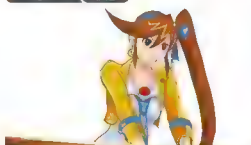
得意げ 法廷



気合い 法廷



怒る 法廷



PC起動 法廷



PCモニタ 法廷



冷や汗 法廷



ムツとする 法廷



ダメージ 法廷



ダメージ 意味 法廷



ダメージ 意味 法廷



通常 相棒



笑う 相棒



考え中 PC 相棒



隠る 相棒



寸ふふり 相棒



得意げ 相棒



正面向き 相棒



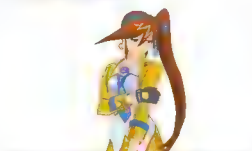
通常 探偵



笑う 探偵



しゃげる 探偵



驚く 探偵



カマン返し 探偵



照れる 探偵



得意げ 探偵



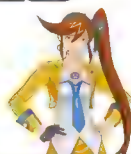
驚合い 探偵



考え中 探偵



得意げんなり 探偵



得意ニツカリ 探偵



得意困り顔 探偵



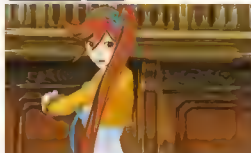
PC記録 探偵



怒りMAX 探偵



貴様ありき カットイン



貴様ありき カットイン



綾里 真宵

満電 相棒



怒る 相棒



けんなり 相棒



考え中 相棒



正面向き 相棒



通常 探偵



しゃげる 探偵



落ち込む 探偵



考え中 探偵



驚く① 探偵



驚く② 探偵



得意げ 探偵



泣く 探偵



泣く 涙 探偵



遊き 探偵



怒る 探偵



集合い 探偵



笑う 探偵



笑う うなずく 探偵



頭巾 通常 探偵



頭巾 考え中 探偵



頭巾 驚く① 探偵



頭巾 驚く② 探偵



頭巾 得意げ 探偵



頭巾 怒る!! 探偵



頭巾 怒る? 探偵



頭巾 笑う 探偵



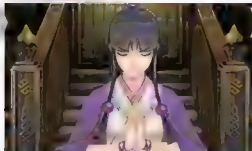
頭巾 笑う 探偵



雪隠し



雪隠し



雪隠し



雪隠し



成歩堂 みぬき

通電



笑う



得意げ



驚く



考え中



眠れる



悲しむ



怒る



気合い



ハンツ



鑑賞



泣く1



泣く2



ぼうしクン



綾里 春美

通常



シリアス



驚く



考え中



考え中 汗



照れる



気合い



悲しむ



喜ぶ 目開き



喜ぶ 目閉じ

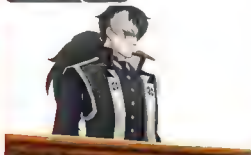


おじき

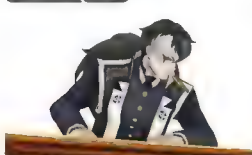


夕神 迅

通常 法廷



笑う 法廷



大笑い 法廷



ニヒル 書中 法廷



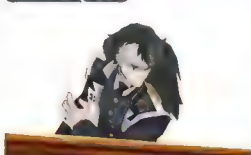
ニヒル 顔上げ 法廷



揺尾 法廷



罵名 揺尾 法廷



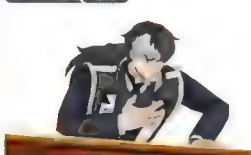
罵名 成功 法廷



ダメージ 法廷



ダメージ 内臓 法廷



キンを時どき 法廷



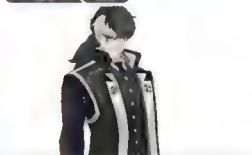
キンを覚ぐる 法廷



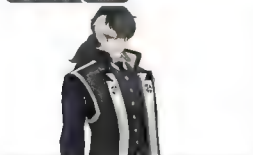
キンが飛び立つ 法廷



通常 相棒



通常 余裕 相棒



悔しい 相棒



正面向き 相棒



工場の 田舎に 相棒



考える 相棒



ニヒル 相棒



原相み 相棒



原相み 田舎に 相棒



通常 探偵



考え中 探偵



皮肉 探偵



タメシ 探偵



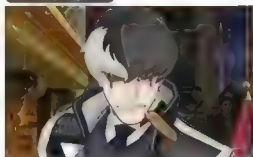
タメシ 待機 探偵



ムと する 探偵



ココネに 場!



宝月 茜

通常



考え中



驚く!



驚く?



得意げ



整る



横向き



笑う



不機嫌



タブレット



タブレット 顔上げ



タブレット 操作



メカニ上げ



もくもく



もぐもぐ



上目遣い



やけ食い



やけ食い2



しゅんぱり



レイファ・
パドマ・クライン

マント杖 通常



マント杖 通常 目閉し



マント・杖 シリアス



マント・杖 余裕



マント・杖 礼



マント・杖 驚く



マント・杖 得意げ



マント・杖 ひかえまり



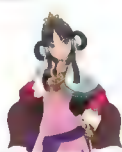
マント・杖 タメーン



マント・杖 タメーン2



マント・杖 考え中



マント・杖 シト目



マント・杖 ふきに合う



マント・杖 ふきに合う2



マント・杖 落ち込む



マント・杖 悩める



マント・杖 しよける



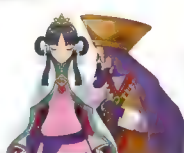
マント・杖 杖を突く1



マント・杖 杖を突く2



マント・杖 うなずく

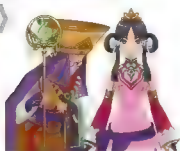


マント・杖 上着を取る！



シリアス

マント・杖 上着を取る！



余給

通雷



礼



寝く



得意げ



ひかえよ！



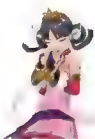
ダメージ！



ダメージ



小ブレイク！



小ブレイク



毒系中



ソド田



ムキになる！



ムキになる！



落ち込む



訴える



しよける



絶望!



絶望2



倒れる1



倒れる2



覚醒①



覚醒②

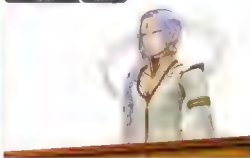


覚醒③

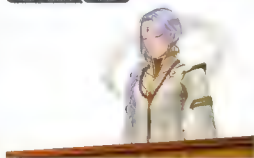


ナユタ・
サードマディ

通常 法廷



通常 目隠し 法廷



体はえみ 法廷



体はえみ 目隠し 法廷



着え中 法廷



得意げ 法廷



得意げ アクション 法廷



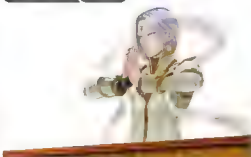
得意げ 日本 法廷



拍手 1 法廷



拍手 2 法廷



察る 法廷



指さし 横へ 法廷



指さし アクション 法廷



指さし 警戒解除 法廷



指さし 警戒解除 法廷



冷や汗 法廷



書籍を読む 法廷



書籍を読む 法廷



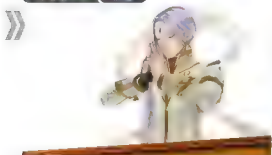
印を結ぶ 法廷



印を結ぶ 法廷



印を結ぶ 法廷



印を結ぶ 攻撃 法廷



印を結ぶ 防御 法廷



タメシ 法廷



タメシ 法廷



通電 押権



通常 目隠し 探偵



シリーズ 探偵



苦悩 探偵



冷や汗 探偵



得意げ 探偵



得意げ ほなし 探偵



覚醒し



覚醒中



覚醒し



亜内 文武

通常



得意げ



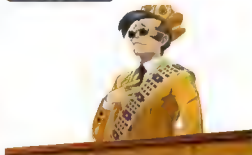
鬼いしり



胸を張る1



胸を張る2



冷や汗



ダメージ



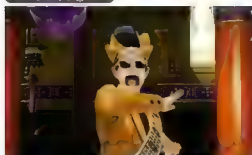
ダメージ



冷や汗 髪なし



ブレイク①

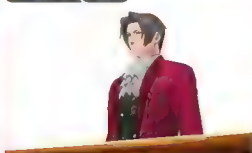


ブレイク②

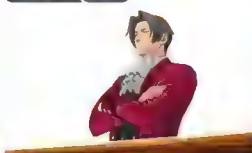


御剣 怜侍

通常 法廷



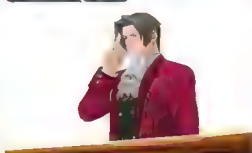
考え中 法廷



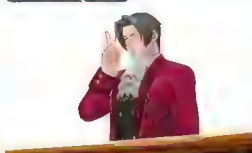
書籍 法廷



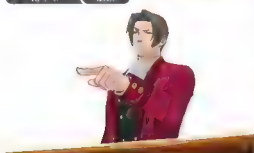
指振り 法廷



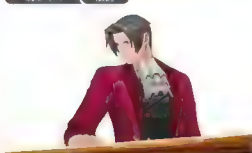
指振り アクション 法廷



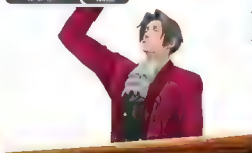
指さし 法廷



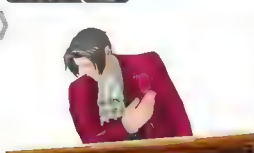
机を叩く 法廷



おじき！ 法廷



あじき？ 法廷



タメーン 法廷



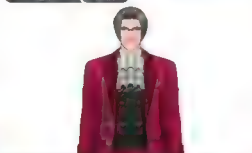
苦悶 法廷



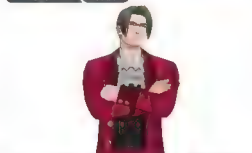
肩すくめ 法廷



絶望 探偵



考え中 探偵



シリウス 探偵



笑う 探偵



メカネ直し 探偵



ミクマル 探偵



ミクマル・メカネ直し 探偵



裁判長

通常



うなずく



首振り



怒る



驚く



考え中



木槌を構える



木槌



キーン



矢張 政志

通常



笑う



指を立てる



指を立てる 冷め汗



驚く



うるうる



驚く



驚く 冷め汗



隠れる



考え中



得意げ



指さし!



指さしM



マシス 通常



マシス 笑う



マシス 指を立てる



マシス 指を立てる ヒゲ落ち



マシス 指を立てる / 冷や汗



マシス 怒る



マシス 怒る / ハイブ



マシス うるうる



マシス 震く / 冷や汗



マシス 開れる



マシス 考え中



マシス 得意げ



マシス 指さし



ボクト・ツアーニ

通常



通常 / ミクマル味え



よろける



通常 / 緊張



通常 / うつわさ



笑う



礼



礼 / 帽子あり



前のめり



キラキラ



考え中



輪コソコソ ヘロ出し



輪コソコソ 鼻動



トーン!



おげえ 目開き



おげえ 涙え



物を拾く ミタマル



驚く



倒れる1



倒れる2



ダメージ1



ダメージ2



ダメージ3



帽子



帽子を脱ぐ



ミタマル遊び回り



クライン王国 裁判長

通常



うなづく



首振り



怒る



驚く



考え中



本紙を挿える



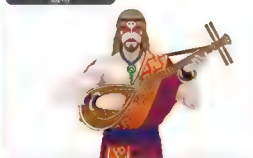
本紙



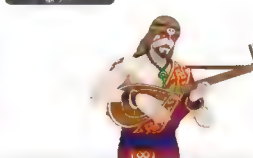
笑う



通常

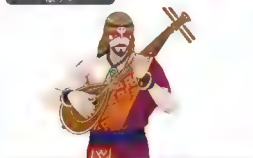


歌う1

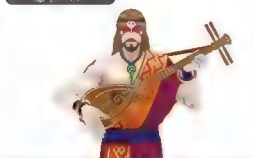


ポットディーノ・ ニカワス

歌う2



歌う キメ



礼



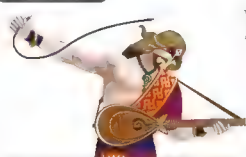
得意げ



冷や汗かい



釣受する①



釣受する②



釣受後 通常



釣受後 歌う



釣受後 ヘッドバンキョウ



釣受後 あさける



釣受後 舞臺け！



釣受後 得意げ②



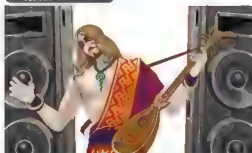
釣受後 得意げ③



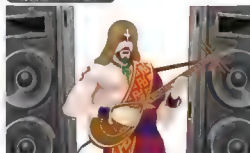
釣受後 得意げ④



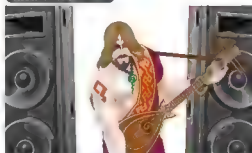
釣受後 ダメージ



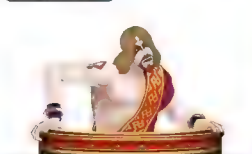
釣受後 冷や汗かい



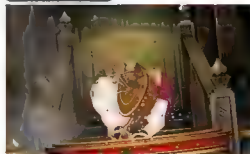
釣受後 冷や汗かい キメ



ブレイク後



ブレイク①



ブレイク②

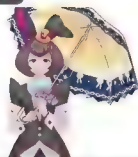


美々野々

通常 威



通常 傘



通常 時々顔



考え中



考え中 冷や汗



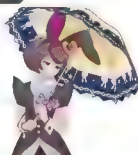
考え中 失敗



悲しむ ステッキ



悲しむ 傘



笑い ステッキ



笑い成功 ステッキ



笑い失敗 ステッキ



傘を開く



傘を開く 傘々傘



傘を開く 露々傘



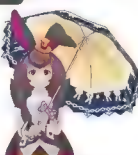
ダメージ1



ダメージ2



癒える



菜々野 輝々

笑う ニセ美々



笑う成功 ニセ美々



怒る ニセ美々



通常 ステッキ



通常 傘



考え中



考え中 合戦汗



悲しむ ステッキ



悲しむ 傘



笑う ステッキ



笑う成功 ステッキ



笑う 傘



怒る



傘を閉く



約束する(1)



約束する(2)



ダメージ



菜々野 美々&輝々

空中浮遊！



空中浮遊②



決めマジック



志乃山 金成

扇



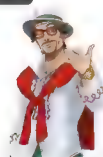
名刺



潮笑う



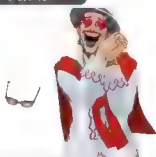
シクヨロ



ケータイ



メロメロ！



MC MC②



やれやれ



ビデオカメラ



カンペ



釣置後 通常



釣置後 コイン



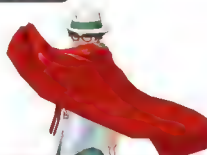
釣置後 カード



釣置後 じゃむ



釣置後 タメージ



釣置後 タメージ 首落ち



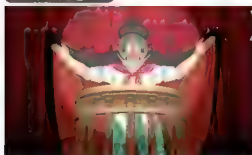
釣置後 冷や汗



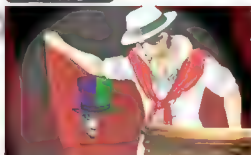
フレイフ後



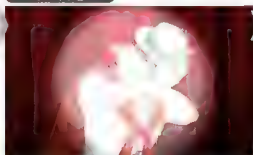
ブレイク①



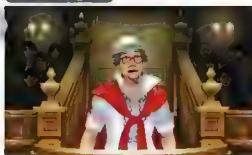
ブレイク②



ブレイク③



ブレイク④



釣置 袖まくり①



釣置 袖まくり②



通堂



笑う



ドウルク・
サードマディ

考え中



離は居せず?



離は居せず?



シリアス



強く



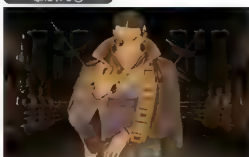
にらむ



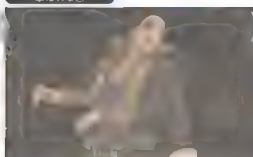
気まずい



撃たれる①



撃たれる②



撃たれる③



撃たれる④



撃たれる⑤



インガ・カルクール・
クライン

通常



にらむ



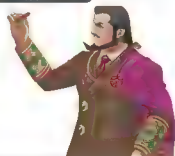
笑う



シリアス



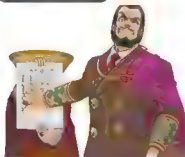
怒り!



帽子①



帽子②



銃を構える



ビビる



逃げる①



逃げる②



ダッツ・
ディニゲル

通ず



警戒・考え中



笑う



高笑い



大笑い



リンコ皮むき 構え



リンコ皮むき ナイフ



リンコ皮むき リンコ



リンコ皮むき 剥く



食べる トカケ



食べる リンコ



冷や汗



驚く



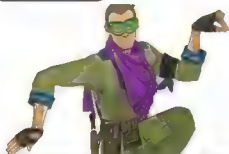
怒る



悲しむ



キメポーズ



脱出



記憶喪失 通常



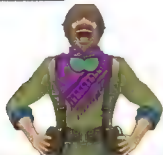
記憶喪失 驚慌・悲し中



記憶喪失 笑う



記憶喪失 満笑い



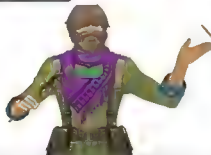
記憶喪失 大笑い



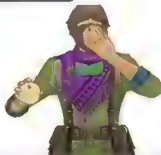
記憶喪失 構え



記憶喪失 音べる トカゲ



記憶喪失 音べる リンゴ



記憶喪失 冷や汗



記憶喪失 驚く



記憶喪失 キメポーズ



記憶喪失 脱出



マルメル・ アートム

通常 着衣



通常



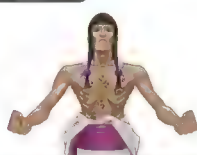
うなだれる



服衣1



服衣2



怒る



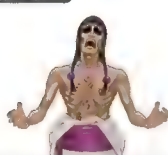
考え中



タメシ



タメシ



冷や汗



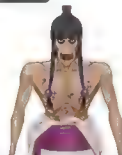
全裸



全裸 着衣



喝！



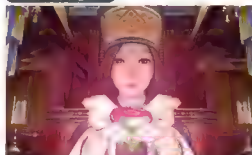
心頭滅却



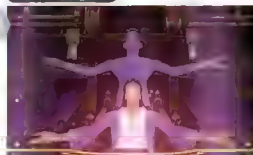
礼



ブレイク①



ブレイク②



サーラ・アタム

通常



悲しむ



通常 道影なし



道影に話しかける



道影にキス



紙芝居



紙芝居 表情変化



タメーシ



変身



変身後



笑う。エンディング用



バアヤ

通常



考え中！



考え中2



得意げ



冷め汗



変身①



変身②



変身③



内館 すする

通常



よろける



吐きそうになる



吐きそうになる 溜息



ホートを握り上げる①



ホートを握り上げる②



電話を取る



キメポーズ



出館開始



出館有往左往



帰る



シラフ 通常



シラフ 悲しみ



シラフ カき上げ



旋風亭 美風

通常



悲しむ



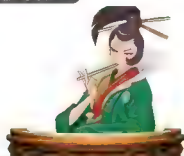
一八 得意げ



一八 驚く



喜風川 考え中!



喜風川 考え中?



喜風川 考え中



喜風川 怒る



冷や汁



ダメージ



サイン



サイン アクション



磯田 通常



磯田 考え中



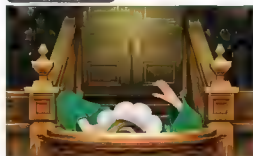
磯田 怯える



磯田 気を失う



磯田 登場



旋風亭 風子

通常



通常 バルーン



考え中



冷や汗



ダメージ



バルーンアート



バルーンアート完成 帽子



バルーンアート完成 犬



バルーンアート完成 猫



バルーンアート完成 ケーキ



キメポーズ1



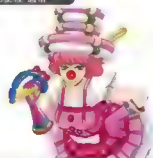
キメポーズ2



約束する



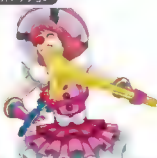
約束後 通常



約束後 冷や汗



約束後 冷や汗アクション



約束後 ダメージ1



約束手ダメージ



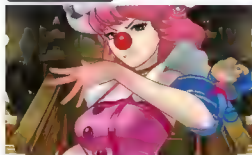
フレイク後



信見せ



手袋を取る



ブレイク①



ブレイク②



佐奈樹
ヒルネリア

通常 通常



通常 鈴撃



通常 ミサイル



通常 燃る



通常 炎しむ



通常 鈴撃



通常 冷や汗



通常 暴落



通常 得意げ



通常 アーム はうき



通常 アーム はうきを出す



運賃 暴走



通電



リモコン



断える



通常 立ち



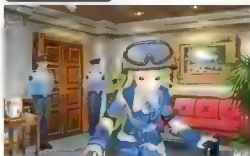
引きこもり突撃①



引きこもり突撃②



立つ①



立つ②



清木 まさはる

電籠 通常



電籠 すまし顔



電籠 にらむ



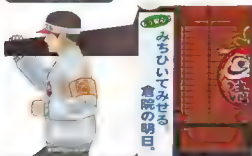
電籠 選挙運動①



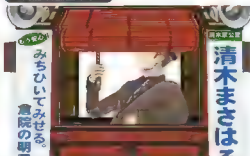
電籠 選挙運動②



電籠 入場



電籠 御簾上げる



通常



考え中



考え中 眉振り



考え中 起きる



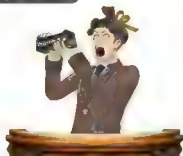
読みる



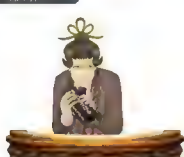
得意げ



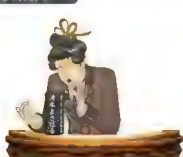
タメーン



冷や汗



冷や汗振り



入場



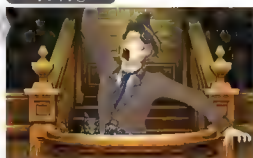
退場



ブレイク！



ブレイク②



アマラ・シガタール・
クライン

通常 目閉じ



通常 目開き



通常 エンディング用



考え中 目閉じ



考え中 目開き



得意げ



怒る



冷や汗 目閉じ



冷や汗 目開き



シリアス 目閉じ



シリアス 目開き



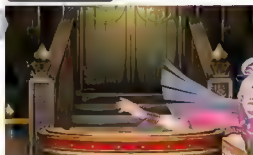
ブレイク



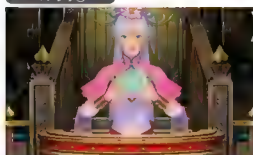
撃たれるし



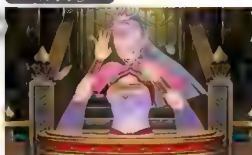
撃たれるふ



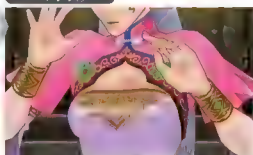
マングラシ



マングラシ

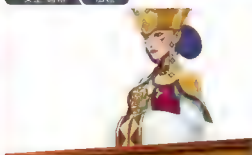


マングラシ

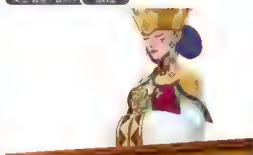


ガラン・シガタール・
クライン

女王 通常 法廷



女王 通常 目閉じ 法廷



女王 通常 挨拶



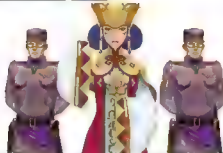
女王 通常 目開じ 挨拶



女王 シリアス 挨拶



女王命令 探偵



女王命令 探偵



変身①



変身②



変身③



機事 通常



機事 考え中



機事 鑑



機事 鑑 シラウ



機事 鑑 突き出す



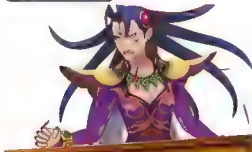
機事 冷や汗



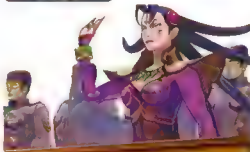
機事 冷や汗 振り払える



機事 冷や汗 振り払える?



機事 命令



機事 法律書 机を叩く



機事 法律書 書き込む①



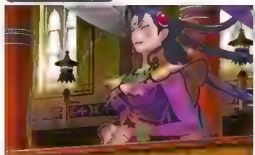
機事 法律書 書き込む②



機事 有罪



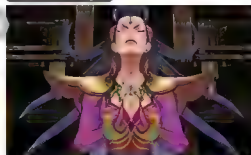
機嫌 プレイク①



機嫌 プレイク②



機嫌 プレイク③



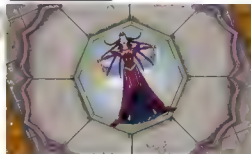
機嫌 プレイク④



機嫌 プレイク⑤



機嫌 プレイク⑥



大津部 雫

通学



安堵



驚く



生き生き



家事道具を取り出す



着え中



話える



窓を拭く



アイロンがけ



アイロン完了 シャツ



アイロン完了 パンツ



困える



大泣き



立ち直る！



立ち直る？



絶望



うれし泣き



八久留間 来人

通常



通常 ノートに書く



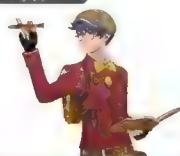
通常 ノートを見る



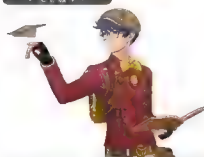
怒る



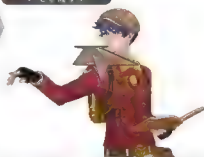
考え中



メモを書く！



メモを読む？



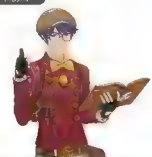
偷く



焦る



焦る ノートあり



指差し



信賴し後



ノートを見失に見出す



愛を告白する！



愛を告白する2



愛を告白する！



車を描きかかえる



飛び立つ



フレイク1



フレイク2



十文字一治

通常



時計を見る



シリアス



得意げ



親族に指示！



親族に指示2



サポートメカで総理



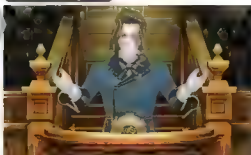
サポートメカで総理2



約交する①



約交する②



約交後 通常



約交後 時計を見る



約交後 構え



約交後 修理



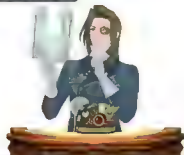
約交後 スキャン



手錠を 160度開き見る 右手側



手錠を 160度開き見る 左手側



約交後 冷や汁



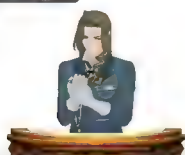
約交後 ダメージ



約交後 荷越け



ブレイク後



ブレイク



泣き離れる①



泣き離れる②





World

『逆転裁判6』の世界



クライン王国 街並み



クライン王国 寺院前



クライン王国 法廷



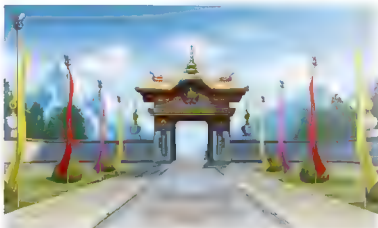
クライン王国 法廷デザイン



クライン王国 控室



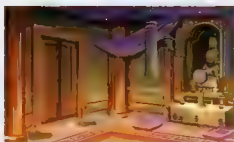
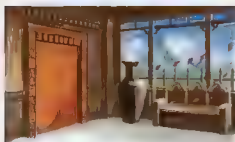
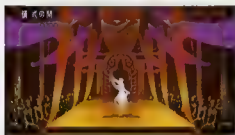
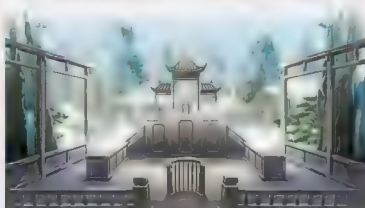
クライン王国 留置所



クライン王国 寺院前 裏側



宝物庫



ツチノコ

ツチノコは『古事記』『日本書紀』には野の神として登場し、江戸時代の文楽にも「野槌」ノリチとして記されている。歴史の深い妖怪です。

また、その名の由来も、「槌」にちみ、つまりハンマーに形が似ていることから、道標とも関係をもつとされていると考えられます。

ツチノコ

野槌の形

ツチノコ

ツチノコは、歴史に登場している妖怪

動物のシンボル案



法廷革命 イメージ

第2話の舞台

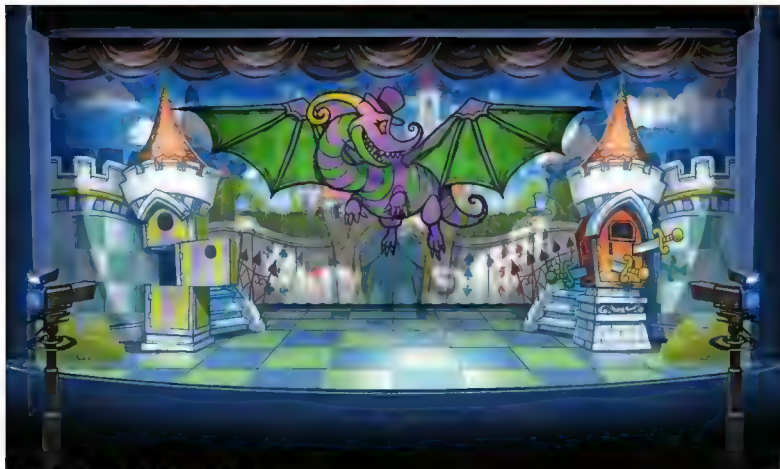
12月15日 作品の舞台となる東京都千代田区千代田の風景

12月16日 作品の舞台となる東京都千代田区千代田の風景

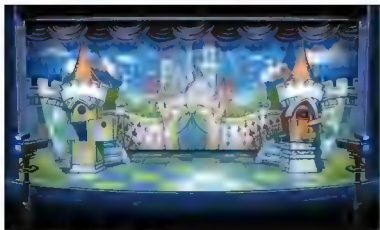
12月17日 作品の舞台となる東京都千代田区千代田の風景



トロンプ・シアター 外観



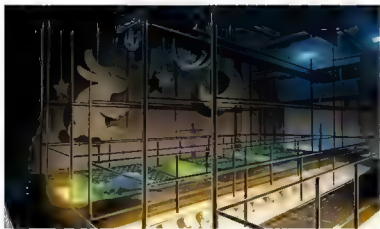
トロンプ・シアター ステージ 正面 (ドラゴン)



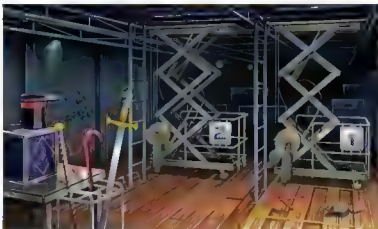
トロンパ・シアター ステージ正面



トロンパ・シアター ステージ 舞台裏



トロンパ・シアター ステージ キャットウォーク



トロンパ・シアター ステージ 地下通路



トロンパ・シアター 楽屋



テレビ局

・角のくもっとしても部分に
縫い付けてあります。
(下の画像参照)

・顔は真正面ではなく少し
斜めで縫い付けています。



・首は上の画像の顔な
模造です。

・首は太きめの糸タンで黄色の
糸で縫い付けてあります。
首のふりには黒い糸 (メイク) が
縫い付けてあります。

・首の裏側はドラゴンなので目立つたもの
ではなく、光沢のある糸を使っています。

<背面>



・背中の中は足の裏側の模造
模造で縫い付けています。

<側面>



・鼻のくもっと感に
気を付けてください。

ぬいぐるみデザイン



番組ロゴ

番組マスコット 初期イメージ

ガジのじが



ゴウヤキャンブル



バクラー

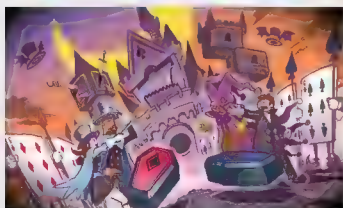
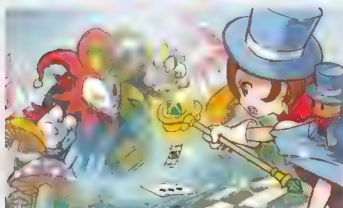
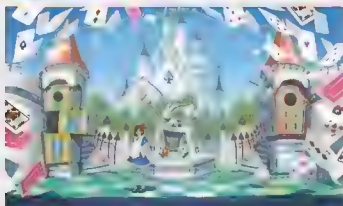
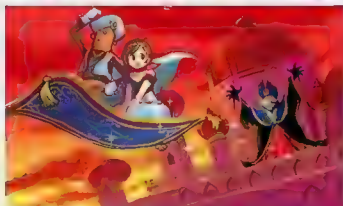
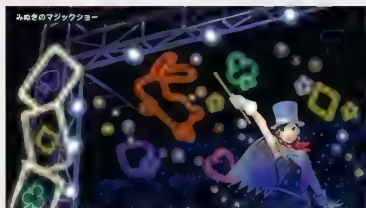


ブラックジャック



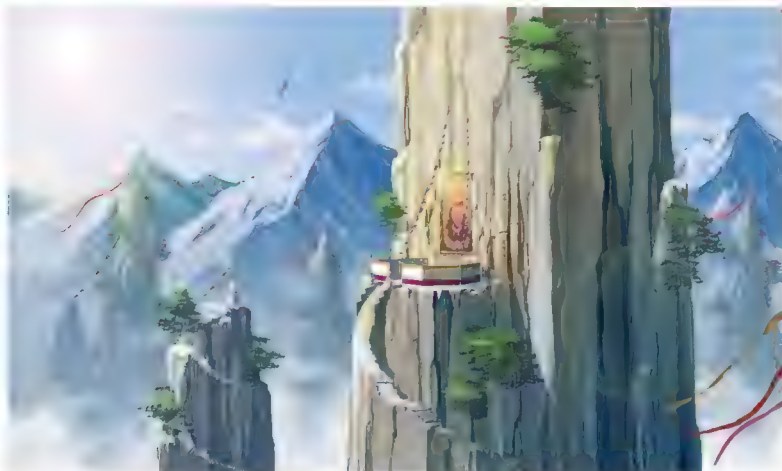
ラスベガス





第3話の舞台

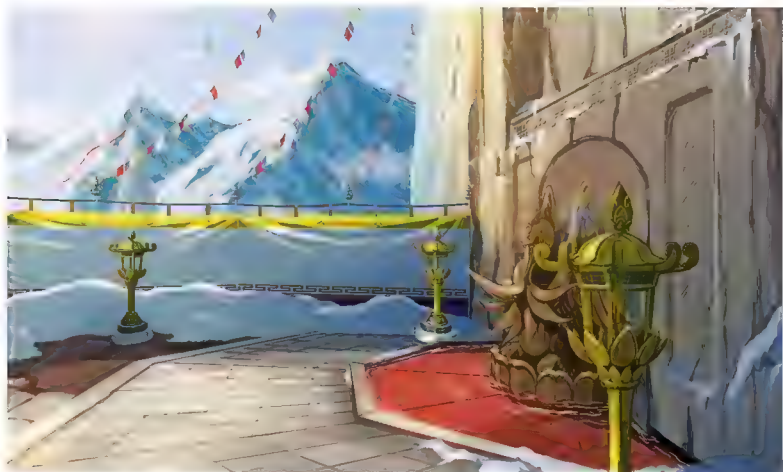
「新編 源氏物語」の舞台



聖域 全景



聖域 正面



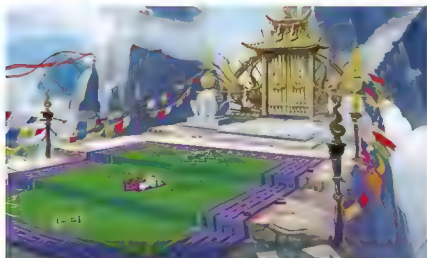
聖域 右から



祈りの広場



祭司の家



祈りの広場 翌日



ナイフ



3話 聖域 鳥の像

銅像制作所



ブロンズ像



イクサドリ



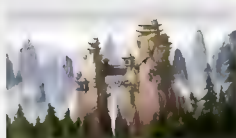
アスト



旧・サードマティ法律事務所 第3話



旧・サードマティ法律事務所 第5話



クラインの山 草

剣に作製し



用でぶらっ



3話 冒頭ネタ案

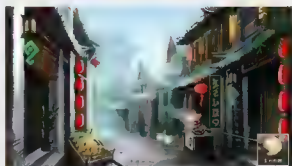
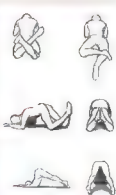
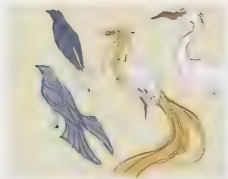
静と構



鏡の中、1人像が写った一??

3話 冒頭ネタ案

像が怪物を真っ つかさ??



日本 全般設定

プレイヤーではおなじみ、日本の法廷や裁判所「裁判

所」は、本編第1作「逆転裁判」以来、シリーズの定番として

登場している要素所は、第2話に登場したものだ。



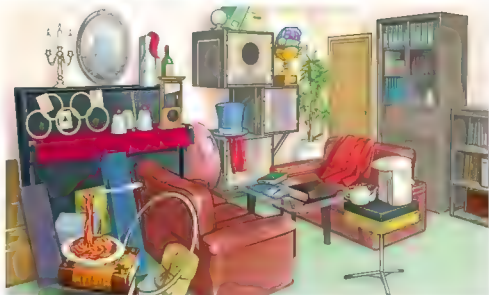
日本 法廷



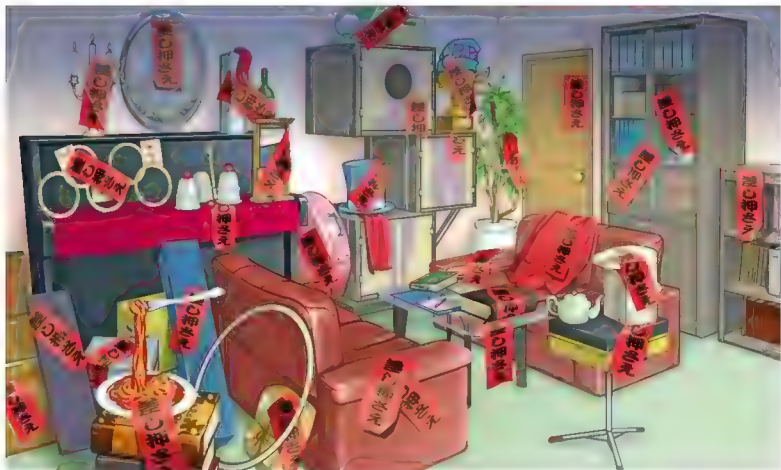
日本 控訴室



日本 留置所



成歩堂なんでも事務所



成歩堂なんでも事務所 差し押さえ

第5話の舞台

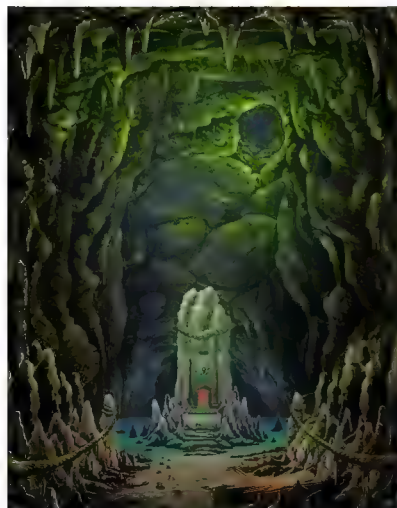
日本から始まり、グライン王国へと舞台が移っていく

第5話「グライン王国の魔物と魔物」

シリアス、サマシ、サマシ、サマシ、サマシ



倉院の里



倉院の祠堂



秘宝の暗



清木のボスター



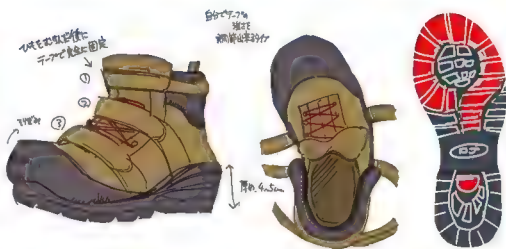
博士の研究室

恐竜土偶

土偶は土製です。
特に光沢のないような質感があります。



恐竜の土偶



博士の靴

始祖の宝玉

◆初期状態◆

水晶の内側が
紙で覆われています。

水晶以外の部分は、
紙で出来ています。
古いものなので
ところどころ腐びています。



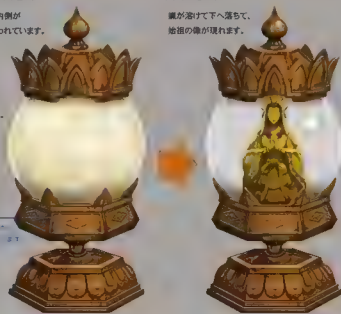
扉の奥から出てきます。



内側は紙で
覆われています。

◆真の姿◆

紙が溶けて下へ落ちて、
始祖の像が見えます。



始祖の宝玉



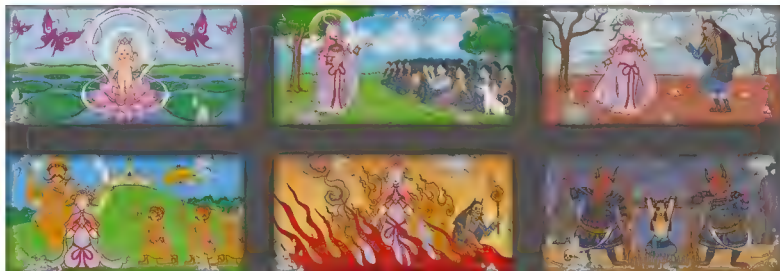
カラン宮殿 アマラの霊廟 正面



カラン宮殿 アマラの霊廟 左から



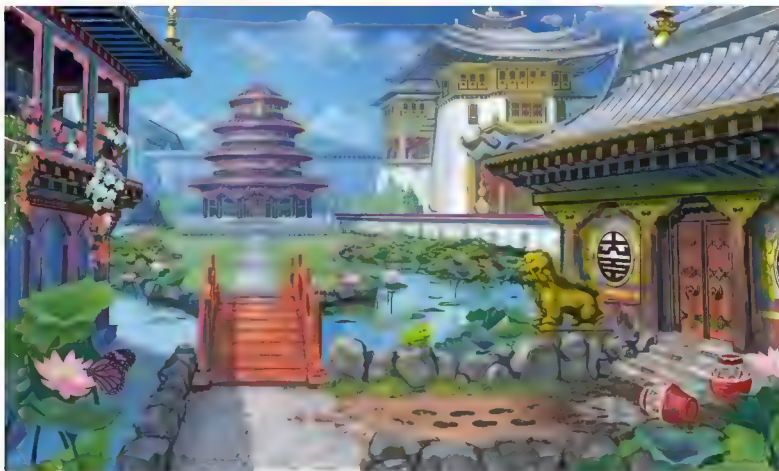
カラン宮殿 アマラの霊廟 右から



カラン宮殿 アマラの霊廟 絵画



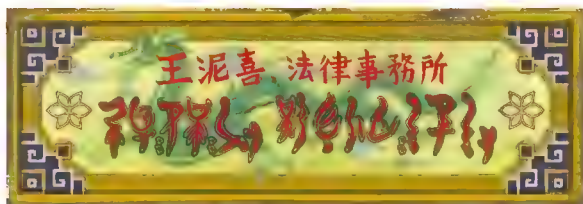
ガラ宮殿 謁見の間



ガラ宮殿 王族居住区



カラン宮殿 インカの寝室



王泥喜法律事務所 看板



ドゥルクの法律事務所 外観



ハクマルパーク 係留地

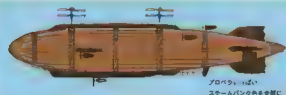


飛行船 格納庫



八九留間部 ロビー

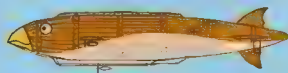
飛行船 初期イメージ



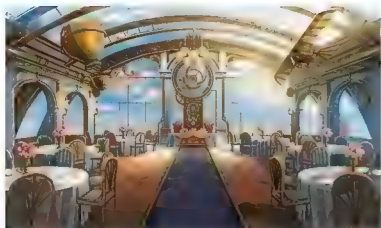
プロペラに
ステールパンク色を全面に



ベガスの鳥籠
ロマンティックな遊覧飛行



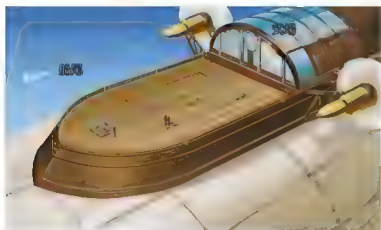
はんなりの動物
分かりやすいキャラクター性



飛行船 披露會会場 正面



飛行船披露宴会場 非常トノ景



飛行船 駐機デッキ

牛灯籠



灯笼(牛)



タイムマシン

タイムマシン 初期イメージ





Graphics

ゲーム内資料



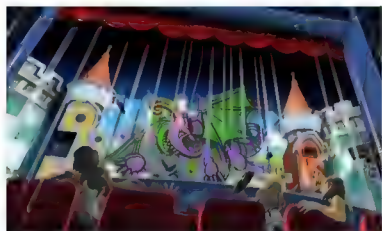
午前の小姑舞の演奏



クライン王国の革命家



柵の仕掛けから発見される死体



落ちる舞台装置



死体の写真



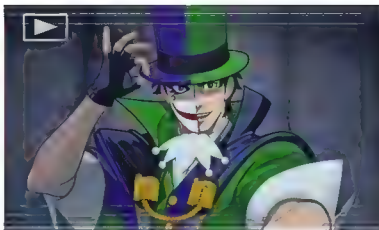
みねきのジョーのポスター



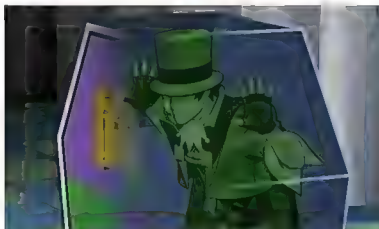
セリ2号機を動かすみねき



10年前のホスター



Mr.メンコ・が自分撮りした映像



棺桶の中のMr.メンコ

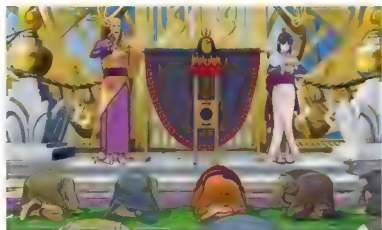


犯行の瞬間



第2話 ヒローク

第3話 逆転の儀式



民衆に語りかけるマルメルと真宵



マルメルが被害された現場の写真



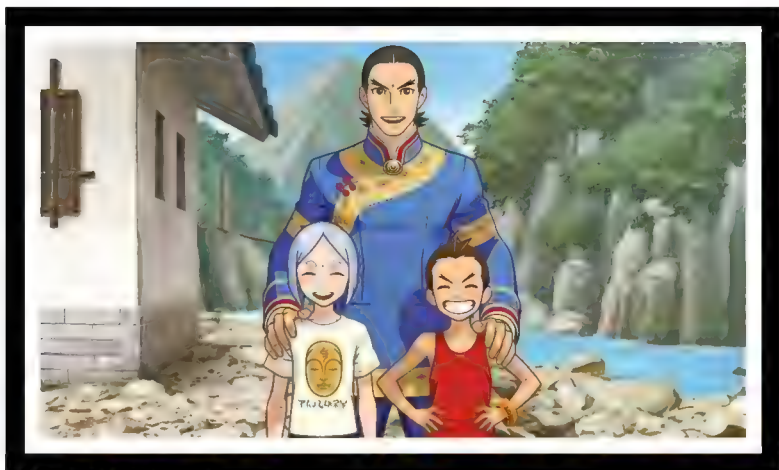
聖衣の巫女のイメージ



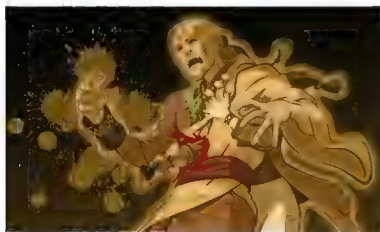
オカムが被害された現場の写真



家族写真



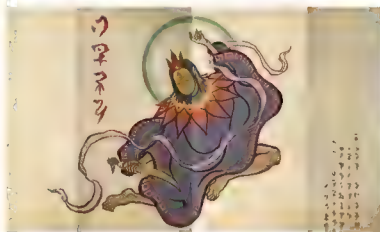
下・ルウク・師匠・白井・黒木・アムンビョウ



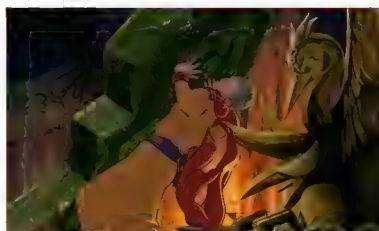
黄荷がマルメルを背後から襲撃



トリヤマンとトンサマン



龍伝書



オカムへの死の宣告の真相



運び出される師匠、すかりつく風子



師匠が殺害された現場写真



大に顔をやる風子



すするによる師匠殺害イメージ



風子による師匠殺害イメージ

第5話 逆転の大事件



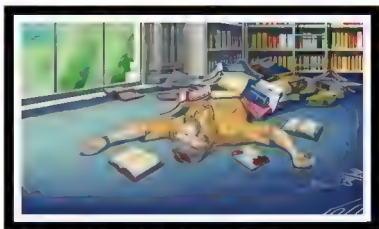
洞窟の王泥轟とトゥルク



春美の絵



洞窟を歩くふたり



佐奈樹博士が殺害された現場の写真・研究室



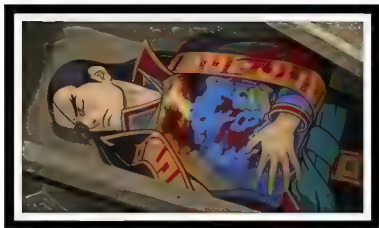
王泥轟の父、ギターを弾く男、の厚義



泣くナユタと王泥喜。そしてドゥルク



ロケットペンダントに収められた写真



死亡したドゥルクの写真



僧兵に撃たれるアマツ



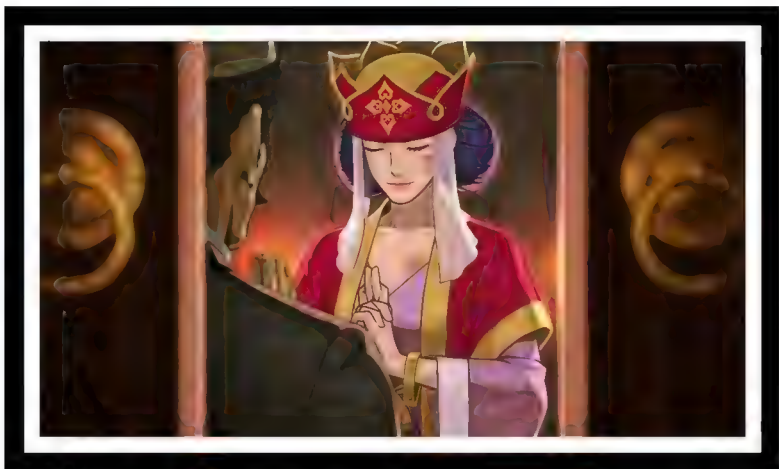
女性の写真



死体と血まみれのドゥルク



溺死のドゥルク



堂様の祈の序表



王妃様を助けるトゥルク

特別編 時を超える逆転



飛行船の外側を伝う来人



ひかりの写真



格納庫の写真



米倉を殴り殺す十文字



十文字に願いを告げるひかり



第1話 魔物の異郷人



第2話 逆転マジックショー



第3話 結婚の儀式



第4話 逆転奇案



第5話 摩訶の大革命



特別編 時を超える逆転

シナリオダイジェスト レイアウトラフ < 第1話 >



第1話

シナリオダイジェスト レイアウトラフ < 第2話 >



シナリオダイジェスト レイアウトラフ < 第4話 >

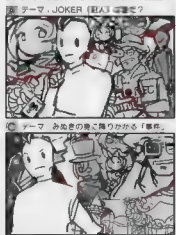


第4話

シナリオダイジェスト レイアウトラフ < 第5話 >



シナリオダイジェスト レイアウトラフ < 第2話 >



第2話

シナリオダイジェスト レイアウトラフ < 第3話 >



シナリオダイジェスト レイアウトラフ < 第5話 >



第5話

シナリオダイジェスト レイアウトラフ < 第6話 >



シナリオダイジェスト レイアウトラフ < 第3話 >



第3話

シナリオダイジェスト レイアウトラフ < 第4話 >



シナリオダイジェスト レイアウトラフ < 特別編 >



特別編

シナリオダイジェスト レイアウトラフ < 第6話 >



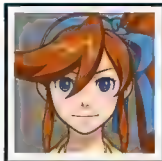
人物



成歩堂 龍一



王泥喜 法介



希月 心音



綾里 真宵



レイファ・バドマ・クライン



ナユタ・ソードマディ



宝月 茜



夕神 迅



成歩堂 みゆき



御剣 怜特



ボクト・ツアーニ



亜内 文蔵



ホットディーノ・ニカウス



翠々野 美々



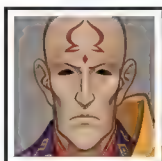
翠々野 理々



志乃山 金成



サー・アータム



マルメル・アータム



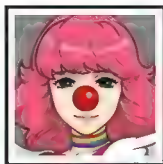
ナナシーノ・ゴンビエ(仮)



ダッツ・ディニゲル



内膳 すずる



旋風亭 風子



旋風亭 英風



サナギ軍曹



佐奈樹 ヒルネリア



清水 まさはる



ドワルク・サードマディ



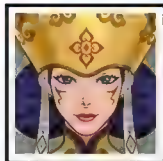
インガ・カルクール・クライン



バアヤ



アマラ・シガタール・クライン



ガラン・シガタール・クライン



矢張 敬志



大津部 華



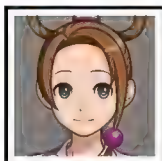
八久留間 衆人



十字架 一治



牙遠 響也



綾里 春美



ミーマ・ワルヒト



Mr.メンヨー



オガム・マイニーチェ



旋風亭 猿風



佐奈樹 文明



米倉 静次



八久留間 ひかり

証物品・会話中サムネイル

第1話 虚転の異邦人



弁護士バッジ



ミーマの解剖記録



秘宝の箱



連絡書



現場写真



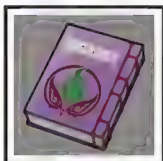
午前の華納舞の写真



マガタマのカギ



儀式の歌



クライン法典



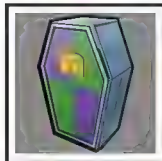
新聞記事



第2話 虚転マシクショー



凶器の剣



脱出マジック用の棺桶



現場写真



カンオケの指紋検出結果



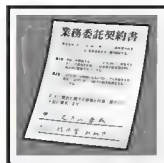
ぼうしくん



成貞殿の手帳



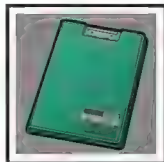
10年前のポスター



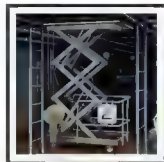
契約書



ショーの台本



ボード



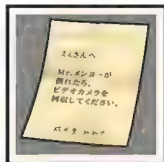
セリ2号機



ショーの映像



Mr.メンヨーの自分撮り映像



みゆきの書いたメモ



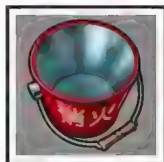
手帳のカギ



指紋検出粉



ドッキリ企画の台本



消火バケツ



剣置き場



モニ太



厨桶



オドロキの携帯電話



かりんとう

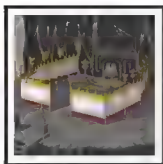




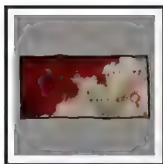
クライン儀式ガイド



聖域の写真



障幕



汚れた手紙



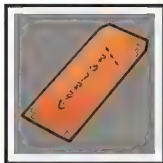
鳥姫の警告状



イクサドリの矢



5月9日朝の新聞



封筒



クライン山岳ポスター



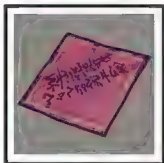
監獄犯の手配書



オガムの現場写真



イクサドリの短剣



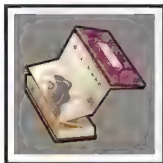
真新しい旗



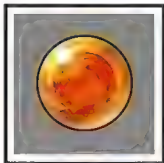
ナマンダの花



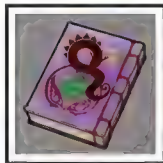
家族写真



秘伝書



鏡の彫刻



ドゥルクの法律書



トリサマンストラップ



ルミノール試薬



除霊の勾玉①



除霊の勾玉②



勾玉



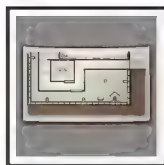
イクサドリの銅像



招待状



内館庵の権利書



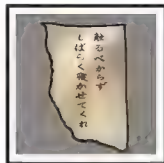
寄席の見取り図



夕神の証言書



かるた



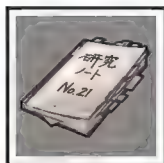
師匠のメモ



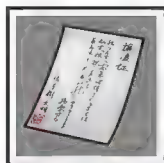
らくだまんじゅう



父の写真



研究ノート



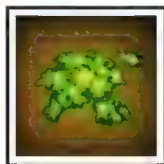
秘宝の譲渡証



軍曹のラジコンヘリ



メールのデータ



光るコケ



レインコート



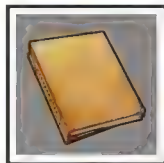
始祖の宝玉



研究室の現場写真



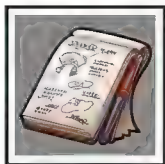
ミタマル



アマラ暗殺事件について



痛み止めの注射



大佐のメモ帳



女性の写真



霊媒の顔の写真



ドゥルクの弁護士バッジ



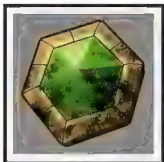
ドゥルクの死体写真



スシ



バアヤの帽子



宝石



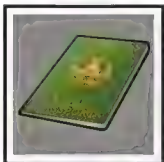
博士の老眼鏡



赤い鳩のペンダント



盗難鑑



ダッツのパスポート



霊媒の現場写真



供子の壺



雫のペンダント



飛行船のパフレット



タイムマシン①



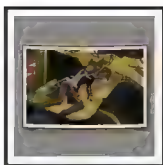
タイムマシン②



壊れた灯籠①



壊れた灯籠②



被害者の写真



スモークマシン



ヤハリの名刺ケース



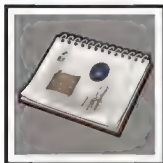
格納庫の写真



DVD



被害者の写真



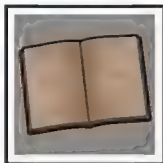
矢張のスケッチ



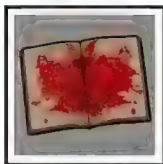
リフトについて血痕



格納庫にあった燭台



来人のノート①



来人のノート②



新聞の切り抜き



八久留間ひかりの写真



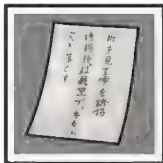
雪のメモ



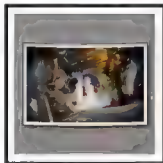
雪のカードキー



ハートのカギ



米倉のメモ



被害者の写真



謎の人物



ヒッパドン!

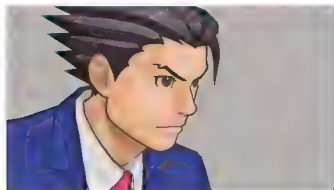
襲来! 来た!

所! ござ!

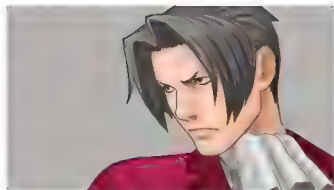
ござ! 襲来!

速!

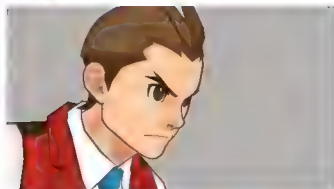
ひっ! ひっ!



成歩堂 龍一



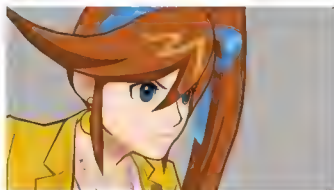
御剣 怜侍



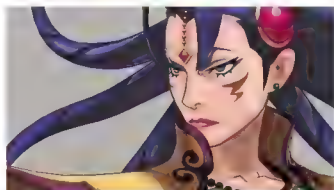
王泥喜 法介



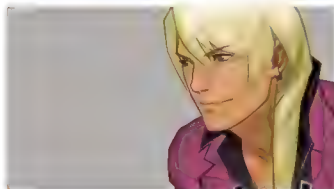
ナユタ・サードマティ



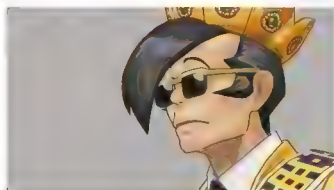
希月 心音



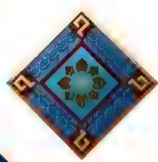
ガラン・シガタール・ウライン



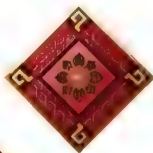
牙琉 響也



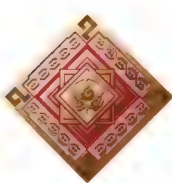
亜内 文武



証言開始



尋問開始



無罪

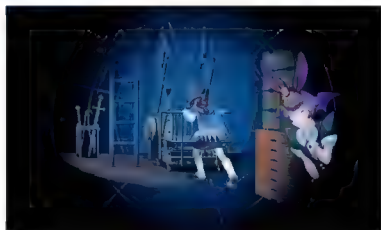
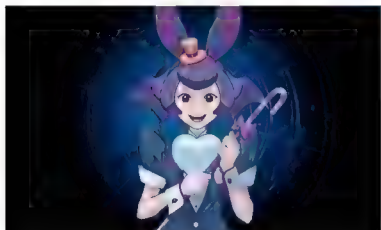
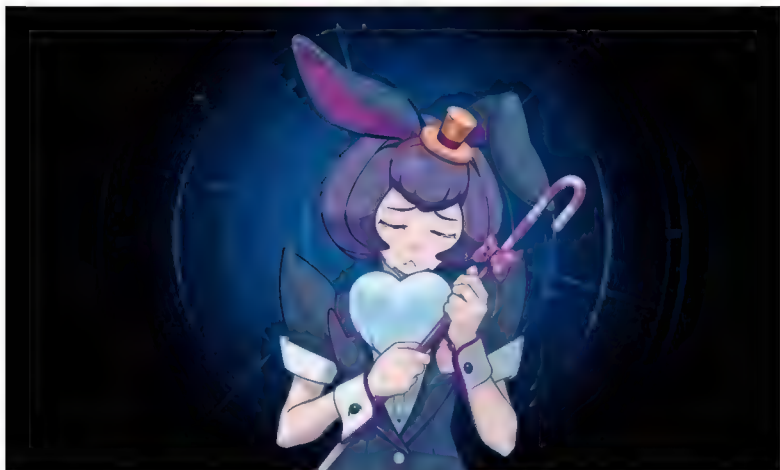
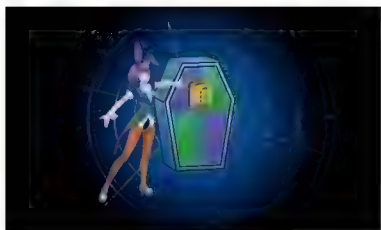


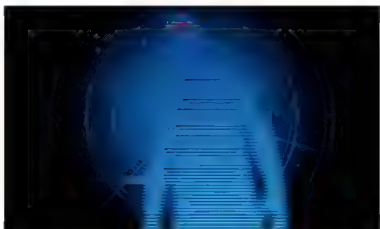
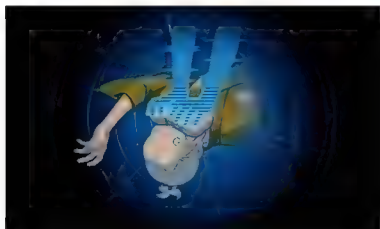
有罪

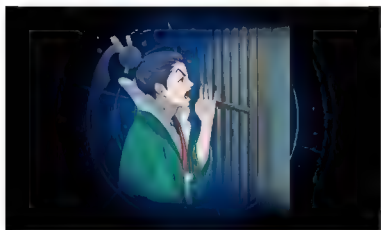
ココロスコープ イメージ映像

第2話 森々野 輝々

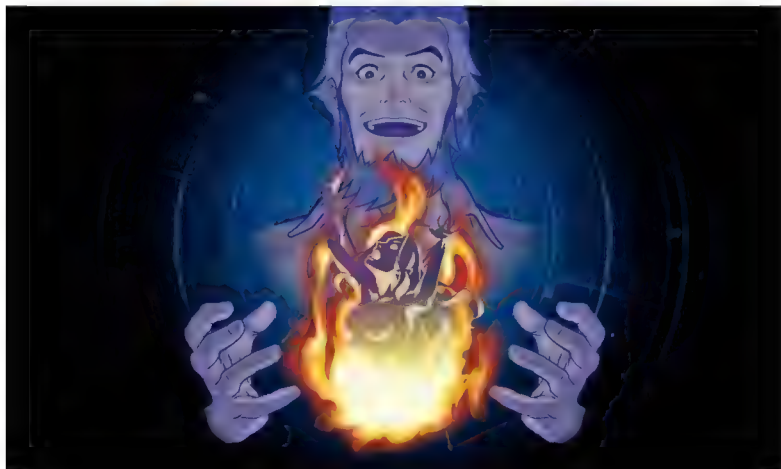
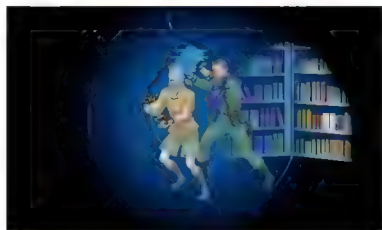
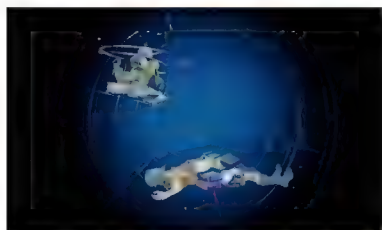
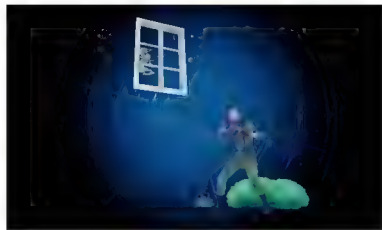








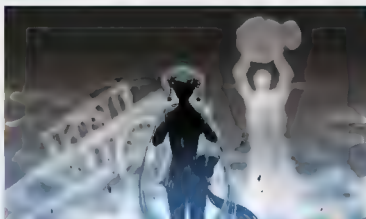






決定稿

初期イメージ



◆壁の形状で再視

死者の周囲3メートル以内の状況は、霊体の周囲に限定され、死者の霊体の形状の割合も見ることが出来ます。その場に実際に存在しているものでもその内蔵から見ることが出来ます。壁に映れることも出来ます。

壁は霊体の壁を使用します。



◆霊体のイメージ

死者が注目していた部分の周囲に、死者の霊体の形状が実体化して現れる。映像全体がブレイクして見えない状態ですが、映像に見えるパターンも変化します。



壁に投影

霊体のイメージ



◆人形に憑依させる

死者の霊を人形に憑依させて、死者の霊の行動を再現させる。その時は霊媒専用の人形を使用しているパターンですが、人の形をしたものでも霊媒に憑依するという設定でも良いです。



◆注視している部分のみ鮮明に見えるイメージ

人形の霊体というものは暗いもの。それ以外の人の形を全て暗くしていることで、注視している部分のみ鮮明に見える。霊媒専用の人形を使用している。この画面では、霊媒を持った人、霊の巨大化の2つの点が鮮明に見える。



決定稿



設定画

初期イメージ



異国 寺院



異国 町



異国 法廷

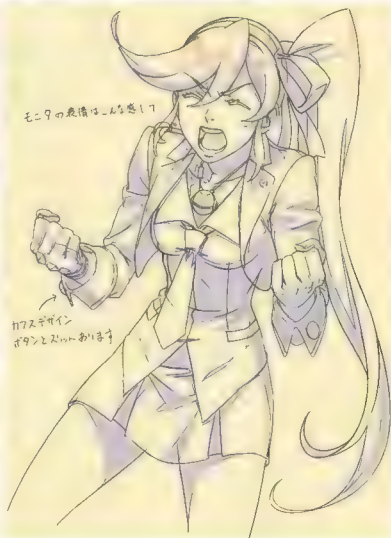
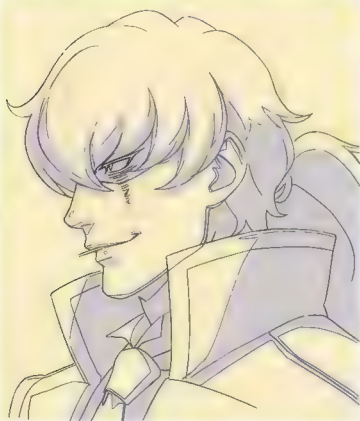


日本 控え室



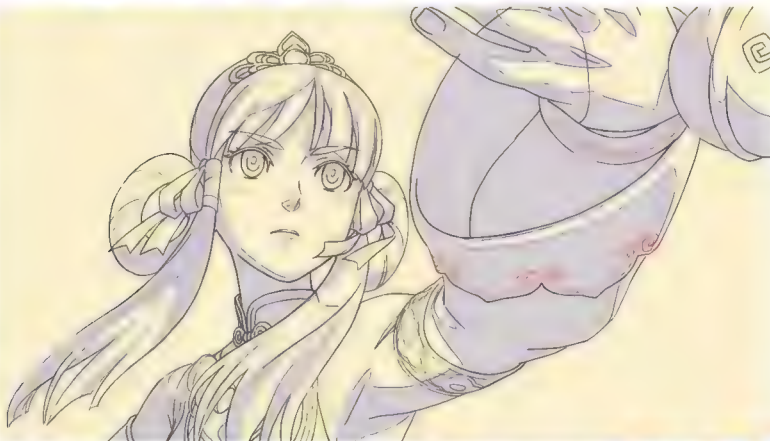
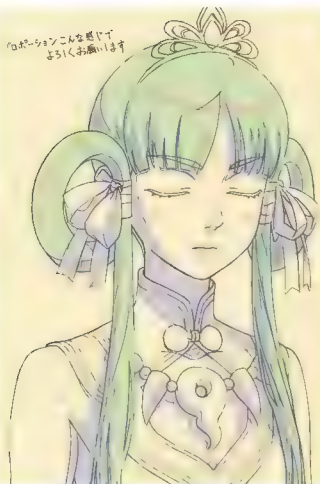
Animation & Others

アニメーション&その他



※ Creator's Comment ※

「逆転裁判6」のゲーム内アニメパートと、前日譚を見られるスペシャル短編アニメの演出と作画の品質、キャラクターに違和感がないか、デザインの不備がないかなどをチェックしました。ここには、私が直接修正したカットの一部を掲載しています。(布施拓郎氏)



※ Creator's Comment ※

修正のとき、自分の絵に寄せ過ぎると前後のカットと絵が変わってしまうので、アニメ内での統一感を優先して、作画監督の絵から離れすぎないようにしています。レイファが華納舞を踊るシーンのアニメーションは、ゲーム内の3Dモデルのムービーをアニメ制作会社へお渡しして、それを元に作ってもらっています。前半はゆっくりとした動きの踊りなので、アニメで描くのはすごく大変だったと思います。右の画像が、完成したアニメーションの1コマです。(布施拓郎氏)



帽子の反
ぶ



よろしく願います



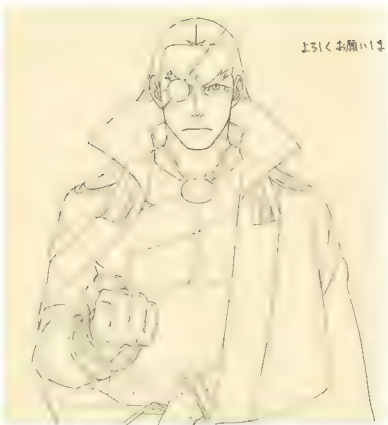
目のサイズ
こわらして願います



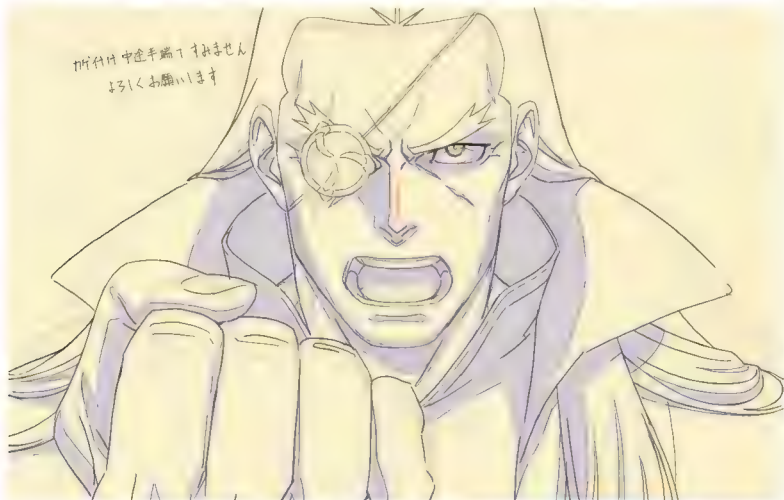
モニ太 表情笑顔丁
色は強て願います

よろしく願います





よろしく願います

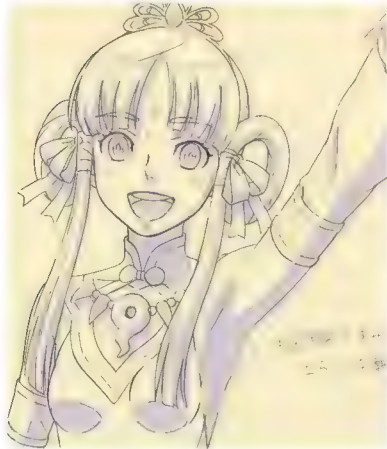
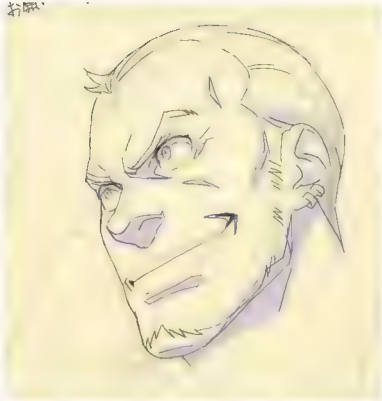
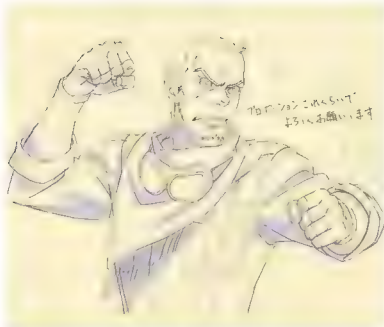


何付け中途半端ですみません
よろしく願います

✧ Creator's Comment ✧

第5話オープニングでのドゥルクの演説シーンです。成歩堂がクライン王国の法廷に現れてから、少しずつ高まってきたクライン国民の王政に対する反発を最後にダメ押しする、非常に大事なシーンですね。革命家ドゥルクが初めて顔を見せるこのシーン、この直前に「冥界戦士トリサマン」の特撮番組で登場している、ドゥルクを真似た悪の幹部とのギャップで、さらにかっこよく見えると思います。(布施拓郎氏)





＊ Creator's Comment ＊

ナユタとレイファのバレーのシーンです。ふたりとも、物語の中で大変な苦難を乗り越えた後なので、できるだけ爽やかな表情に見えるよう心掛けて描きました。キャラクターの中でもナユタはとくに似せることが難しかったようで、アップカットは全体的に手を入れました。(布施祐郎氏)

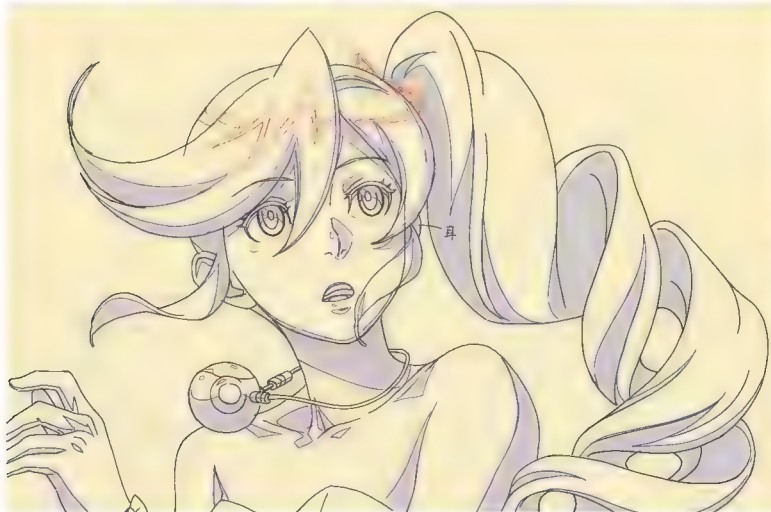
ツグミ
お姫 さん



☆ Creator's Comment ☆

開発初期から「特別編で結婚式の舞会の物語をやろう」と話していました。ブーケが物語のポイントにもなるので、エンディングでブーケをやることになったのはいいのですが、「いったい誰がブーケを取るのか」で、いろいろ議論しました。最終的には矢張が取るという、オチとしていちばんいい形になったと思います。このアニメのために、矢張と女子3人のフォーマルな衣装をデザインできたのは良かったです。矢張はマジメにちゃんとした服って初めてかも？ ココネはアメリカ帰りのティーンなのでちょっと派手なものご愛嬌です。(布施祐郎氏)





デフォルメキャラクター

逆転裁判6 公式サイト内、公式開発ブログのヘッダー画像



成歩堂 龍一



王泥喜 法介



希月 心音



綾墨 真宵



矢張 政志



御剣 怜侍

ダウンロードコンテンツ:特選コスチューム



成歩堂 龍一(芝九郎 虎ノ助の服)



麗香 心道(魅屋美緒の制服)

王泥喜 法介(思い出の学生服)

ダウンロードコンテンツ:“戦国BASARA”シリーズ コラボコスチューム

成歩堂 龍一(伊達 政宗)



希月 心音(徳川 家康)



王泥喜 法介(真田 幸村)

ドットイラスト



ニンテンドー3DS用テーマ



逆転裁判6 ドットキャラクターズ ～成金望龍～



逆転裁判6 ドットキャラクターズ ～王蛇島法介～



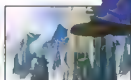
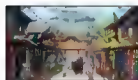
逆転裁判6 ドットキャラクターズ ～霜月心宮～

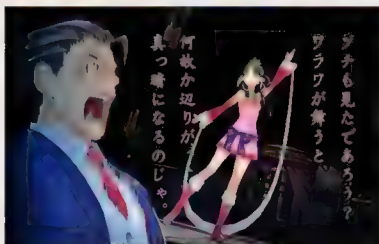
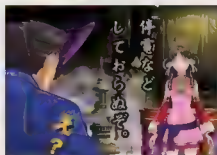






霊媒の源流を巡る旅
 忘れてはならないものが、そこにある。





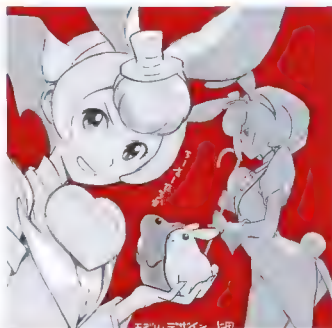


開発者コメントギャラリー

「逆転裁判6」の開発チーム19名から寄せられたイラストコメントが、3月24日(水)の週刊ファミ通に公開される。イラストは、開発者の個性が溢れ、下ろしイラストに堪能な人々。



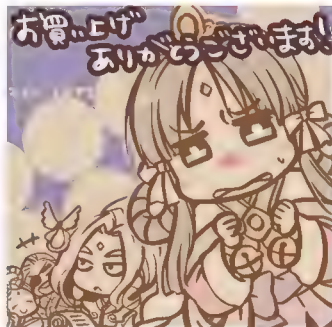
布施拓郎氏 ◆ アートディレクター



上田啓司氏 ◆ モデル、デザイン



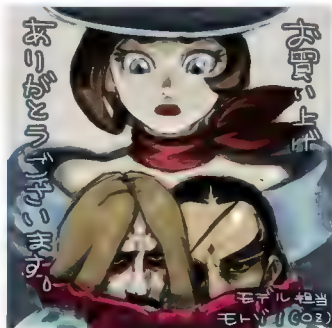
田井紀男氏 ◆ モデル



大橋昌子氏 ◆ モデル



木佐貫裕歌氏 ◆ モデル



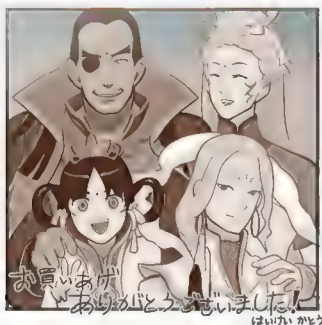
本間敬氏 ◆ モデル



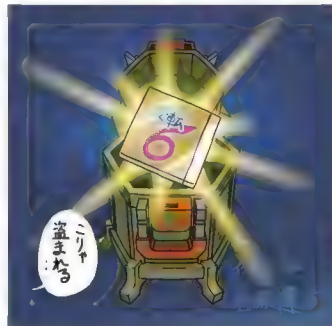
藤井亮太氏 ◆ モーション



石川貴輝氏 ◆ 背景



加藤幸太郎氏 ◆ 背景



上田健一氏 ◆ イベントカット



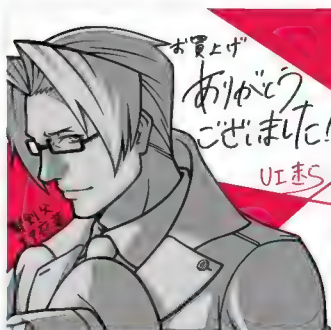
山下手亮氏 ◆ デザイン、イベントカット



藤本朋浩氏 ◆ イベントカット



中野令子氏 ◆ U



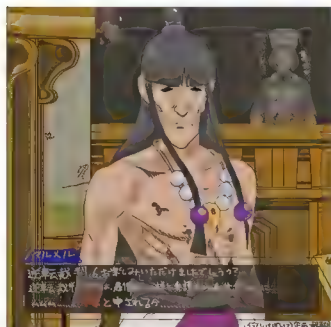
吉良千鶴氏 ◆ U



数月千鶴氏 ◆ エフェクト



大西賢義氏 & 中田和寛氏 ◆ スクリプト



横田頼希氏 ◆ 企画



横田弘直氏 ◆ 企画

開発者インタビュー

山崎 剛氏

(文中は山崎)

『逆転裁判6』
ディレクター

布施 拓郎氏

(文中は布施)

『逆転裁判6』
アートディレクター

※ 異国と“法廷革命”について

山崎 剛氏(以下、山崎) 逆転裁判5 から約3年

ぶた 逆転裁判6の制作にあたり、山崎さんから

山崎 剛氏(以下、山崎) 逆転裁判5の発売後、いったん、開発チームは解散しましたが、あまり時間を空けずに「つぎはどうしようか」という話になりました。「逆転裁判5」のプロジェクト立ち上げ時には企画を担当するメンバーしかなくて、その企画チームで出した企画内容を、途中から合流したデザインチームのスタッフといっしょに形にしていこうという流れだったんです。今回の逆転裁判6では、プロジェクトの最初からデザインチームが参加していたので、よりスムーズに進められたと思います。企画会議の席などで思いきって言ったこともよく絵にあらわさることで、イメージを共有しやすく、ダイレクトでスピード感のある進め方ができたと思います。布施からは、アートディレクターの立場としてだけでなく、企画的な視点からも、いろいろなアイデアを聞かせてもらえました。とくに布施は、絵を描くメンバーのなかでも「ゲームを作りたい」という思いが強い会社に入ってきた人間です。

布施 拓郎氏(以下、布施) 今作では、クライン王国という異国が舞台するなど、これまでのシリーズ作品とは違ったビジュアルイメージが必要な物語でしたから、そういう意味でも最初からチームへ参加できたのはよかったですね。

山崎 『逆転裁判5』のときにも苦労した点ではあるのですが、成歩堂龍一というキャラクターが

すごく強い弁護士になってしまったんです。その何が問題かという、「いったんは彼がピンチに陥らないと」逆転するという流れになくてくれない」わけです。そこで、「成歩堂について未知の世界へ行って戦えば、ピンチに陥る状況を作りやすいのでは」、「成歩堂から何を奪えばピンチになるか」を考えました。成歩堂のいばんの武器は、「被告人との信頼関係」です。「ばくは、最後まで被告人を信じて戦う!」という信念ですね。じゃあその信念がゆらいでしまいそうな状況、弁護士が嫌われている世界で戦ってもらおうと考えたときに、日本ではそういった状況は考えにくいので、海外、異国の地を舞台にするところまではスムーズに決まりました。

布施 いまでもそアジア系の異国ですが、最初はヨーロッパとか北欧という案もありましたね。とはいえず、シリーズ作品である「大逆転裁判・成歩堂龍一介の冒険」などですでにヨーロッパを舞台にした物語は描いていますので、早い段階でその方向性は選択肢から外しましたけど。また、「法廷革命」が今作のテーマですが、個人が革命する規模が大きすぎると現実味がなくて、外部からの情報で断たれている小さな南の島はどうだろうとか。最終的に、最初の段階で決めていた真宵の登場の仕方をも併せて考えて、雲霧がキーワードになりました。真宵が活躍できる、なおかつ雲霧を使う舞台ということで、彼女の倉院流雲霧道場の総本山的な場所、クライン王国が生れたんです。

山崎 “法廷革命”というテーマもすでに決まっていたわけではなかったんです。「逆転裁判5」を作るときは、「逆転裁判4」の発売から約7年経っていて、インパクトのあるキーワードが必要だろうと、「法廷崩壊」というテーマを打ち出していたんです。当初、今作はそこまでインパクト重視でなくとも……という話もあったのですが、プロデューサーと議論するなかで、やっぱり「法廷崩壊」以上のものが必要だろうということになりました。そして、アイデアを出した結果、「法廷革命」に行き着きました。没案もけっこうありましたよ。「闇裁判」、「暗黒裁判」みたいなイメージで、いわゆる真社会で覆われていた違法な裁判に成歩堂に登場出されて、弁護をさせられてしまうとか。被告人も当然、真社会の人間なので、簡単に信頼できないというんです。検事も証人も「真」真社会人間ばかりで、どんなひどい真工作が行われているかわからない……というふうにしたら相当なピンチになるのではと考えていました。わりと大マジメに(笑)。

布施 いまでもアリだと思えますよ、そのアイデア(笑)。雲霧に合致しなかったというものがあってナンになりました。

山崎 たしか、真宵がさらわれて、成歩堂が無理やり弁護させられる設定もありましたね。

布施 地下格闘場ならぬ地下裁判ですね。フェンスで囲まれていて、金持ちとか悪者がギャラ

リーとして、どっちが勝つかお金を賭けて楽しんでいる。こういったピンチの演出についてもかなり考えましたが、同時に、最終的に倒す真犯人をどうするか、ということもたまたまのアイデアが出ましたね。「倒したい!」と思ってもらえて、躊躇なく追い詰めて「お前が犯人だ!」と言いたくなるキャラクターにしたいと思い、先ほどの闇裁判で言うと、そこを牛耳って裏からすべて操っている黒幕のような人間、という設定ができあがりました。最終的に舞台上はクライン王国にしましたが、真犯人に関してはその設定を踏襲して、国の女王であり検事である真犯人を倒して革命するという流れが固まったんです。

山崎 ここで言っていたんですけど、「闇裁判」のアイデアはもう使えないですね。闇に隠れてしまいたい……「闇」だけに。

一岡 (笑)。

山崎 王泥喜に関しては、まだまだ成長途中の人物なので王道の成長物語を描けたと思います。成歩堂が海外に行っているあいだ、きんとう事務所を守れるかというところから始まって、最終的に、クライン王国に残って事務所を立ち上げるという形で成長した姿をお見せできたと思います。日本で、他にも成歩堂の事務所が独立して自分の事務所を立ち上げるとか、ほかの案はいろいろあったんですが、ドゥルックの遺志を受け継ぐという意味でも、この形がしっくりくるかなと。とは言っても、あくまで革命直後のクライン王国内が落ち着いたもので、ドゥルックの遺志を受け継ぐという点でも、この形がしっくりくるかなと。とは言っても、あくまで革命直後のクライン王国内が落ち着いたもので、ドゥルックの遺志を受け継ぐという点でも、この形がしっくりくるかなと。

布施 王泥喜の過去を描くというのは開発初期から決まっていたみたいです。

山崎 最初の企画書には「王泥喜の出生の秘密が明かされる!」って書きました。彼の両親については「逆転裁判6」でちゃんと触れたいので、それをふまえたうえでどういう形にまとめるのかはすごく悩みました。

布施 王泥喜の過去を描くうえで彼のお父さんのことには必ず触れなければならないのですが、設定上、死んでいることだけは確定しているわけなんです。でも、その設定から、まだこのために作ったのではないかとはいくらかあつらえ向きな今作の新システム「冤罪バグ」で、王泥喜自身がお父さんの死の瞬間の映像を見る、というところにつなげることができました。王泥喜に関してはもうひとつ、師匠越えのような展開を描きたいというのもありました。

山崎 『逆転裁判6』には「継承」という裏テーマがあったんです。王泥喜が、成歩堂とドゥルックからその思想を継承する物語です。その結果のどつとして、王泥喜は成歩堂と戦えるぐらい成長した、ということを描きたかったです。

山崎 ニース初登場場ですか?

布施 そうですね。やはり殺人事件くらいないと、プレイヤーとしても「被告人を助けない!」と

いう気持ちになりにくいだらうと、これまでは取り扱ってこなかったんです。今回は弁護士どうしの戦いを見せるという演出的な目的がありつつ、ストーリー的に重要な証拠品を扱うという意味もありました。

山崎 けっこう、途中から殺人事件になっていきますけどね(笑)。成歩堂が敵に回ったときにどういう戦いかたをするかはシナリオチームでも悩みました。ふだんはプレイヤー側で、心の声とかを見るとぜんぜん強そうではないじゃないですか。ですが実際には連続連勝の弁護士で、とんでもないツリキを使ってきますし、ピンチになったときも心の声が見えないとすごく堂々としてるように見えるんですよ。

布施 まさに検事の気持ちが味わえますよね。

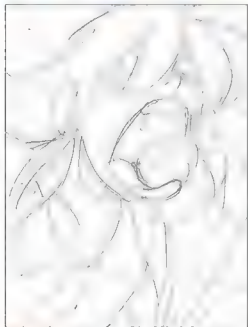
山崎 何を考えているかわかりにくい、どこから攻められるかわからない、そういうプレイヤーが感じるこわさは意識しましたね。

※ こだわりのアニメパート

逆転裁判5に引き継ぎ

中にアニメパートが入っているほか、公式サイトでスペシャル短編アニメが公開されていますね。

山崎 『逆転裁判5』のときは、初めての試みだったこともあり、どこにアニメーションを入れるのが効果的なのか探り部分が大きかったです。アニメーションは絵柄が違うので、ゲームをやっているときに変なタイミングでアニメーションが差し込まれると一瞬、醒めちゃうと思うんですね。今作では『逆転裁判5』のときの経験を活かして、アニメーションでないと表現できない場面



と、各話のオープニングに集中して挿入しています。そんな感じで進めていたら、ある日突然、プロデューサーの江城(江城元秀氏)が「プロローグアニメを作るぞ」と言い出しまして(笑)。今作はこれまでのシリーズ作品にはなかった異国の地を舞台にしているの、約8分ほどの映像を作りました。ありがたいことに、ご好評いただけているようで、やってよかったなと思いましたね。ゲーム中のアニメパートについても、アニメ制作を担当してくださったA-1 Picturesの方と絵コンテの段階から細かくやり取りを行い、布施のほうで絵も細かくチェックさせていただきました。

布施 ゲームとアニメでは作りかたがまったく違うので、お互いの常識の垣根みたいなものを埋めるのがたいへんでしたね。

山崎 ちょっとおもしろかったのが、プロローグアニメで肉まんを食べるココネの顔がギャップが巨大化している原画ラフがあったんです(笑)。A-1 Picturesの監督さんがちゃんと没にしてくださいましたが、その絵がすごくおもしろくて僕たちのなかでは「これくらいならギリギリ、アリかも?」と一瞬思ってしまったぐらいです。一時期、PCの壁紙にしていた(笑)。各話のオープニングについては、第2話のファンタジーなマジックショーや、第3話の鳥姫様のアクションシーンなど、ストーリーに引き込んでいくように工夫しました。とくに第5話では、トリササの映像がちゃんと出てくるという

イメージ

方です。すごく驚きました。

山崎 トリササに出演している二セレイファとかニセドルルクは開発のほうでデザインしたんですが、かき力が入っていました(笑)。大事なツカミの部分ですらね。レイファ自身は14歳なのに、レイファ役の人は20代でちょっとセクシーな感じになっているというキャップがおもしろいんじゃないかと。

※ ポットディーノに約1ヵ月!

各話の見どころやこだわったポイント、登場キャラクターたちについてお聞かせください。

山崎 まずは第1話、「逆転の異邦人」ですね。異国の地で裁判を体験してもらうチュートリアル的なお話ですが、いちばん大事にしたのはプレイヤーに異国でのアウェー感を味わってもらいたいということです。被告人さえもが敵といった状況で、成歩堂自身の命がかかっているということがわかって、それでも弁護するのと彼が求めるシナリオはぜひ注目してほしいですね。成歩堂が弁護士を志すきっかけとなった学級裁判も意識しているので、「逆転裁判」のころの懐かしイベントカットを挿入してみました。

布施 まずはレイファでしようか。第3話以降、いっしょに捜査することで魅力が見えてくるキャラクターですが、その前段階として、「敵側のヒロイン」としての魅力もしっかり描いたつもりです。

山崎 第1話の犯人、ポットディーノは民族楽器を演奏しながら「ボボボ」で歌うわけですが、

この演出、すごく手間がかかってるんですよ。最初から歌うキャラクターであることは決まっていたんですが、どうやって歌わせるかが固まっていなくて、当初は、歌う場面でのしるすのフレーズを使い回す予定でした。ですが違和感があったので、「これはちゃんと曲になっているものを歌わせよう」とサウンドチームにお願いしたところ、できあがるまでに約1ヵ月もかかってしまったんですよ。サウンドチームからは後で「アイツの歌付けで……!」とチクウと言われてしまいました(笑)。そのおかげでユニークなキャラクターになったと思います。

もう一度プレイして、聴きなおしたいですね。

布施 最初にモーションを作って、その動きに合わせて生演奏の音を録っているの、すごくいいんだと思います。ですが、デザインしていったときはこんなに歌う予定じゃなかったんですよ。民族楽器を演奏しているけれど本来の音楽性はビメタ系で、本性を表してからはギターの速弾きのような動きでおもしろさを表現していると考えていたんです。まさか「ボボボ」で歌って延音するまでにはないと思いませんでした。

山崎 約束後は「憎い!」と思われないで、ギャク要素もありつつ、悪役らしさも意識していました。改めて考えるとひどいツツですよ。子どもに罪をなすりつけてますからね(笑)。

第1話の4分30秒は面白かったです。

ノースでおなじみの、ということでしょう。

山崎 そうですね。今作は異国の地から始まりますので、「[亜内]」を登場させたけどツリキさんを出すのもあれと悩んでいたんです。「逆転裁判5」のときに亜内兄弟の弟のほう、文武が法曹界を追放されているんですが、彼が巡り巡ってクライン王国に流れ着いていたおもしろいこと。さっと、世界各国で裁判に負け続けてクライン王国に流れ着き、「弁護士がない! 無敵!」と調子に乗ってしまったんでしょうね。

布施 今回、成歩堂が負かしてしまいましたが、またごとと旅に出ちゃうんですよ(笑)。

あのキックキックのアイデアはどのように生み

出たんでしょうか。

山崎 弁護士がないから勝っているんですが、「常勝の亜内」ということで相当、調子に乗っているだろうなと。クライン王国に負けっぱなしの彼を知っている人はいませんから、高校デビューならぬ「クラインデビュー」をしてしまったんでしょうね。そういう振る舞っている態度を表現するのと同時に、異文化のクライン王国を意識してもらったための演出、という部分もあります。彼なりにクライン王国に溶け込もうとした結果、大敗しました。

布施 彼が肩がけしているタスクの模様、じつは亜内の「亜」の字がモチーフになっているんです。亜の字に見えないうように、クラインの模様のひとつに見えようように、ちょうどいい複雑さにするのがたいへんでした。

ボクトくんに関してはいかがですか?

山崎 彼は、ひとりのクライン人、一般人代表という立ち位置のキャラクターとして設定しました。一般人で、もともと「弁護士なんて嫌い!」と言っていたボクトくんが革命側へ傾いていくという変化を描くことで、国民全体の意識が革命へ傾いていることを表現したかったんです。最初



第1話の被告人というだけで、全編通して活躍する予定はなかったんですが、あれよあれよと番が増えいきましてね。ミタマルはシナリオの時点ではいなかったキャラクターですが、デザイン段階で布施がアイデアを出してくれたんです。彼が「どうしてもミタマルを出したい!」と書きまして、立ち位置的にもいいキャラクターなので、シナリオのあちこちで活躍してもらいました。

※ 豹変後をかつこよく

山崎 第2話、「逆転マジックショー」は、みぬきの話を扱う、というところが出発点です。みぬきが被告人になったのは初めてですが、ほかの「逆転裁判」シリーズのヒロインたちは一度は被告人になっていきますから、満を持してという感じがすね(笑)。また、アジア系のクライン王国との差別化として、日本を舞台に展開する第2話では、現代的、あるいは西洋風な装束を取り入れようと思っていましたので、そういう意味でもマジックはピッタリでしたね。みぬきは、あまり本心を見せない、つらいことがあったとしても人前では涙を見せない女の子です。そんな彼女の内面をしっかりと描きたかったので、彼女のいばり大切なマジックのことで被告人になって、しかも「成歩堂なんでも事務所」が差し押さえられてしまうという大ピンチストーリーにしました。王泥喜にとっても、「成歩堂がいなくてしかも事務所を守るか!」というところを描けたので、うまくはまったと思います。

をかつこよくかつこよく

布施 そこは狙ったところですね。「逆転裁判」シリーズには豹変するキャラクターがいっぱいありますが、豹変後にかつこよく見えるキャラクターってあまりいないんですよ。ですから、今回はそういうタイプの犯人を登場させたい、シナリオチームと相談したんです。豹変後はできるだけかつこよく、たとえ短い期間であっても或る数人にいたというところを意識して、プロデューサーらしい格好にも、マジシャンらしい格好にも見える、ちょうどよいデザインを探っていました。



布施 まあ、プロデューサーってそんなイメージあるよねって(笑)

山崎 そうなんです。志乃山には僕らのプロデューサー感が詰まってるんだと思います(笑)。

山崎 すごく気に入ってますよ。ただ、輝々ありの美々、というふたりので、ネタバレ防止のために、ゲームが発売間近のころに受けたインタビューなどでは話すのが難しかったです。先ほどクライン王国と日本の差別化という話をしましたが、クライン王国のほうはどうしてもシリアスなストーリーになってしまうので、日本のほうは少しでも明るくて華やかな雰囲気にしたかったです。プレイしていて、双子ではなく、「逆転裁判」に登場した松竹梅世のように裏表の激しい人物に違いないと騙されていたら、狙いどおりですね(笑)

布施 美々と輝々、ふたり並んで証言台に立つという演出は、双子だからこそやりたいものでした。証言台と言えば、みぬきの「マジックで証言」という演出も初の試みでしたね。カメラを引いて全身が見える状態で証言＝マジックを行うのですが、尋問の場面でカメラの位置を変えたのは初めてです。

山崎 「雲霧ビジョン」もそうですが、動いているものに対して「ムジーン」を探すという新しい体験を提供できたと思います。

※ シリアスとジョークの振れ幅

それでは 第3話 「逆転の魔法」

山崎 真宵(マルメル)の脱衣じゃないですかね。
布施 いや間違っはっていませんけど、まずは真宵の登場じゃないですか! (笑)

山崎 そうでした(笑)。真宵が登場することによって、やはり被告人にしなければ使命感のようなものから来りました。彼女はクライン王国へ修行にきているので、何かしら修行に絡めた事件にしよう、儀式の途中で起こる殺人事件というアイデアを固めていきました。もうひとつ、「雲

霧ビジョン」をいかにトリックに絡めるかという課題に取り組んでいたときに生まれた案が自殺事件を描くというアイデアで、被害者自身が状況をコントロールして周りを騙そうとしているというものでした。そこから、自殺をしなればならなかった理由や、夫婦の物語などを形作り、プレイしている方に「革命を起こさなければならないんだ」と思ってもらえるようなストーリーに仕上げていきました。

よっにな!

山崎 はい。行動をとめることで、どんな素の一面があらかになってしまうんですね(笑)。第1話での夢とのギャップも含めて、彼女のかいところが見えていく、というのが意識していましたね。

布施 最初はちゃんと敵として描きたいという思いがありましたので、第1話ではかなり悪役方向に調整したつもりだったんですけど、体験版の時点で「レイファは「ボンコツ」だ」とバレしていましたね(笑)

山崎 体験版で「ボンコツかわいい」感じが出るモーションで、ダメシ受けたときくらいだと思うんですけどね。

布施 子どっぽさが見えるんでしょね。

山崎 成歩堂たちと同行し始めるというののポイントですが、このあたりから、レイファは自分が見ていた世界がじつは狭いもので、もっと別の考かたもあるんだというところを、成歩堂を通して徐々に知っていきます。さらに、マルメルの事件が、「雲霧ビジョン」を利用してマルメルがウソをつこうとしたのもだった、という真相を知って、「自分がいままでやってきたことは間違っていたのかもしれない」と、疑問を抱きます。そんなふうにならぬレイファへ、真宵が先輩雲霧魔術師としてアドバイスを送るんですが、これはプレイヤーの皆さんに真宵の成長を感じていただけたら、という狙いもありました。そうそう、自分の意思で雲霧できるようになったのも、真宵の成長ポイントですね。

では、マルメルについてはいかがですか?

布施 雲霧されたときの彼の外見のインパクトに驚くと思いますが、彼が起こした事件はクライン

王国全体の問題を集約したような内容で、じつは今作の中でもっとも重要な被害者であり犯人なんです。そんなシリアスとのギャップを生み出すための、あの見た目の笑いが(笑)。

山崎 ギャグみたいな笑いの要素と、シリアスで泣かせる要素、このふたつの振れ幅が激しいのも「逆転裁判」シリーズの特徴だと思います。

山崎 真宵が男性を霊媒するにあたって、何が変わったことが変わらないのかを、シリーズ作品すべて調べたんですよ。髪の色は変わらないけど眉毛はどうか、とか、肌の色はどうかなんだろうとか。第5話でも、トリックに霊媒が絡んできますから。

——第5話というところ、ドゥルクですか？

布流 はい。ドゥルクの髪を黒いロングの設定にしたのは、真宵が霊媒したときに違和感を生まないという配慮なんです。髪型が違ったら、霊媒しているときにバツバツしてしまいますからね。

山崎 第3話で、男性であるマルメルを霊媒したのも第5話への伏線です。これでも真宵が男性を霊媒したことはなかったで、「男性を霊媒してもちゃんと体型が変わるんだよ」ということを先に見せておかないと、プレイヤーの皆さんに第5話を推理してもらううえにアンプアウズですから。

——それでは、ナナシーノ・ゴンビエ(仮)……ダッツについてはいかがですか？

山崎 ナナシーノの情報を公開したときに、するどいお客さまから「王泥喜の父親なのでは？」という推察の声があったみたいですよ。

布流 記憶を失っていて、海外にいて。確かにピッタリはまってますね(笑)。

山崎 ダッツはドゥルクとセットで考えたキャラクターです。ドゥリッ構えた革命家ドゥルクの横にいる、ちょっとおちゃらけた人物。彼の見どころは、やはり決めポーズですか？

——つまり、ナナシーノが考えた適当なポーズかと思っています。

山崎 あれはダッツが考えた彼自身の決めポーズです。記憶喪失でも体が覚えていたんでしょうね。リアクションが大きくておもしろくて、ふだんは三枚目な印象ですが、ドゥルクや王泥喜、ナナタたちの過去を知っている語り部という立ち位置でもあるので、シリアスな場面になると途端に男前になるんです。「あれ、こんなに真剣な顔でき

るんだ？」と驚いてしまうくらいに。

——そのギャップも魅力なんだと思いますね。では、サラーさんについてはどうでしょう？

布流 サラーは、夫であるマルメルを亡くしたばかりでどうしても暗い雰囲気になってしまいましたが、遺影に話しかけたりアテレコしたりといった行動が、夫への愛情を表現すると同時に怪しみに勝出して、最終的に「逆転裁判」シリーズらしいキャラクターになってくれましたね。どんなキャラクターでも、デザインしているときに、モーションのなかの象徴的な動きが決まると、キャラクターとしてもバツバツと決まるんです。サラーの場合は遺影を持ってアテレコするモーションですね。これが生まれるまでがたいへんなんですが(笑)。

※ ココネとユガミの関係性

——では続いて、第4話、「逆転密着」について。いわゆる「ココネ回」でしょうか。

山崎 そうですね。日本側の話なので、コンセプトとしては第2話と同じく明るい感じに。今度は日本ならではのモチーフにしようと思案を出して、最終的に密着というアイデアに落ち着きました。第4話のポイントはココネにちゃんと弁護士をやってもらうということ、ユガミをちゃんと登場させるということでしたが、ユガミの立ち位置は難しい問題でした。

布流 発売前段階では、ユガミが第4話の検事ではないかという声がかけていたようですね。

山崎 もちろん検事席に立ってもらう案もありましたが、「もういっそのこと弁護士席に立ってココネの相棒になってもらうのはどうだろうか」とやってみたら、ココネの話として、すんなり収まったと思います。ココネが「ユガミさんに認められたい」とがんばっていて、実際、少しは認めてくれているユガミ、というふたりの関係性も描きましたし、いちばん未熟な弁護士である彼女が、「これから、もっともっと成長していくぞ」というところを感じていただけたらうれしいです。ココネとユガミのコンビ(?)芸にもこだわっています。

布流 第4話は密着をモチーフにしたことでもって、登場するのは非常に個性的なキャラクターばかりです。「逆転裁判」シリーズでは、一般人で

え、ユコウな格好や言動じゃないですか。その世界の素人さんで、半生可憐な個性の強さでは生きていけないんでしょうね。

山崎 落語の中でも「時ッバ」を混ぶ決めた手になったのは、シナリオ担当者が出して決めた最後のオチです。「時ッバ」をかついて、ココネとココブと解きます。その心は、どちらも「かんジョウ」はだませませんで。もちろん時間差トリックの相性も考えてのことですが、決め手は最後のオチでしたね。

布流 お後がよろしいようで(笑)。

——美風についてはどうですか？

山崎 ゲーム中ではっきり多重人格と設定しているキャラクターは初めてですね。落語家なので、演技を思わせておいては多重人格、さらに、本人も知らない人目の人格がいたという。角度によって印象が変わる髪型も、いいデザインに仕上がったと思います。

※ 成長物語がひとつの形に

——それでははいよいよ、第5話、「逆転の大革命」について、お聞かせください。

山崎 今作最終話ということで、王泥喜の成長物語として成歩堂と戦う、事件の真相を導き出して真犯人である女王ガランを倒す、などなど、描かなければならないことが非常に多い脚本です(笑)。当然、レイファやナユタの物語も完結させなければならぬので、日本から始まって最終的にクライン王国へ行くという、2本足のポリウムに匹敵する話が入っているような感覚ですね。全編見どころと言えるほど密度の高い章です。[「逆転裁判」4]、[「逆転裁判」5]、[「逆転裁判」6]と揃ってきた王泥喜の成長物語を、いったんひとつの形にまとめるイメージで制作しました。

布流 まずは第5話日本編、駕籠に乗ってやってくるアイツの話でもしましょうか。

山崎 清水でも(笑)。ポジションとしては第5話日本編のラストを飾るボスキャラクターです。ね。駕籠に乗るというアイデアがとんでもないインパクトになりました。

布流 議員という設定と、とにかくおもしろいキャラクターにしようということは決まっています。それを核に、二重議員であるとか、証言台で国会中継みたいな演出をするとか、いろいろな肉付けをしていきました。その過程で、お金持ちのボンボンし、車に乗って登場するのはどうだろうという案が生まれたんです。ただ、清水らしさ、「逆転裁判」シリーズらしさという観点から、もう一歩踏み込んだらうかと考えまして、時代がかった髪型と合わせて、駕籠に乗るというアイデアに行き着きました。彼の中では、あれが選挙カーなんですよ。

——ちょっと気になっていたんですが、ナユタは蓋のことを相当気に入ってるんでしょうか？

山崎 けっ、あちらこちらに連れ回されていますが、それだけ優秀な相棒として信頼しているんだと思いますよ。

布流 面自身、忙しいと文句を言いつつも少しうれい気持もあると思います。それだけ自分の実力が認められているということですからね。

山崎 では続いてナユタの話をお願いしますか。ナ



ユタは第1話から第4話まで、本心が読めないキャラクターとして描いていました。彼は「あきらめの検事」と呼ばれていますが、じつは彼自身がいちばんあきらめていたんですね。そのあきらめてしまっていた気持ちを、王泥喜が熱い情熱で呼び覚まして、復活させるんです。

布施 父親のような立派な弁護士になりたい、革命を成し遂げたいと志していたはずなのですが、父親は行方が知れず、革命もうまくいかず、長い時間をかけてあきらめの気持ちが強くなってしまったんだと思います。最終的にはガランにレイファを人質としてとられてしまって、あんなに追い詰められてしまいました。彼のあきらめの象徴とも言えるのが、革命の印を隠している右手の法具なんです。あれにいくモをモチーフにしたガランの印が描かれているので、ガランに付けろと言われたんでしょうね。革命の印を隠すと同時に、ガランに束縛されているということを表わす意図も込めています。

山崎 あの法具を外すシーンを描いたムービーは、個人的にすごく気に入っています。クライン王国の世界観を表現するデザインとしての意味でも、シナリオ上の重要なポイントとしても、チーム内で協力して意図どおりにしっかりデザインに落とし込んだ例のひとつです。

——第5話ではナユタの変化の大きさに目を見張りましたが、レイファの成長も著しいですね。

布施 14歳の少女には、少女未満な体感をさせてしまいましたが、ストーリー全体を通して彼女の成長もしっかり描けたと思います。

山崎 レイファが復活するシーンはムービーも流れますね。このシーンを含めて、随所でムービーにBGMを入れるという演出にチャレンジしました。

——見ていてグッときました。レイファとナユタの縁の色が同じなのは、兄妹だからですか？

布施 そうですね。あと、キリッとした眉も共通点です。レイファの髪の色はお父さんであるドルクから、ナユタの髪の色はお母さんであるアマラから継いだものです。レイファとナユタだけだとわかりにくいですが、4人で見ると、仕草とか言動とかが「親子だな」と感じられるんじゃないでしょうか。

山崎 では続いてドルクの話をしましょう。プロローグアニメにも出ていて、重要キャラクターなのに、ゲームが発売されるまでは一切話することができなかったキャラだったのが(笑)。

——久々の再会を果たした王泥喜くんが、ドルクに対して妙によそよそしいのがリアルでした。

布施 ああ見えて、王泥喜はけっこうクールですらね。冷静に判断するタイプの人間なの。再会の場面は、そういう一面がわかりやすく出ていたんだと思います。ドルクに対するちょっとした逆恨みじゃないでしょうか、「何年も放っておきやがって」と(笑)。

山崎 王泥喜と再会したときにはドルクはすでに死んでいた、という大きなサブライムのより印象的にするという意味でも、最初は離れていたふたりの気持ちの徐々になじっていく、ようやく近くになったと思った、じつは……という流れになっています。

布施 デザインとしては、もう一匹の龍である成



歩堂と合わせて青色をメインにしていることに加えて、王泥喜の育ての親として顔のニュアンスをちょっと近づけています。連想というか、「じつはお父さん……？」と思ってはしかたないです。でも、ドルクの眉は龍をイメージして三つ又なんです。また、実父の養父は王泥喜と同じ二又なんです。**山崎** 革命派のリーダーですから、男前と言いますか、豪快で、男性のプレイヤーから「アニキ！」と慕われるような人物にしています。そうそう、プロローグアニメのナレーションはドルクなんです。ぜひクリア後にもう一度見てほしいですね。

——ガラン女王は、女王のときと、検事になってからでデザイン印象がガラリと変わりますね。

山崎 とくに今作は、開発当初から強大な敵に勝つ爽快感を出したいと思っていました。また、検事が真犯人という結末もこれまでのシリーズ作品では1回しかやっていません。「法廷革命」というテーマと合わせて、女王、そして検事を倒すという構図へ仕上げていきました。検事席に上ったからの威圧感もすごく意識していて、とくに、その場で法律を書き換えてしまうという攻撃は、女王でもあるという設定とうまく合致したと思います。

※ 同窓会×「少女マンガ」？

——最後に、特別編についてお聞かせください。

布施 「逆転裁判5」に引き続き、今作でもダウンロードコンテンツを用意しようということで、本編とはまったく違う話、というのがコンセプトです。また、プロデューサーからの要望もあって、成歩堂と御剣と矢張、そして真宵が活躍する世界ということで同窓会のような感じにしています。

山崎 事件のコンセプトとしては、タイムトラベルするわけではありませんが、霊障が実在する世界です。「じつは本当にタイムトラベルしているの？」と思っていただけたら大成功です。**布施** 飛行船を出そうというアイデアが出てきた

時点で、キャラクターデザインも含めて特別編全体をスチームパンク風に統一してしまいました。あと、本編とは切り離されているものなので、振り切ってしまうと、特別編の登場人物のデザインは「少女マンガ」もコンセプトになっています。少女マンガが好きなものもあるんですが、けっさく自分の色が出てハテコな人ばかりになってしまいたくはない(笑)。

山崎 矢張は久々の登場ですね。やはり絵本作家・天満斎マシスとしての印象が強いんですが、あのまま絵本作家として成功しているのは彼のイメージではない、ということで、いわゆる一発屋という扱いになっています。彼が登場するだけで、ストーリーがますますに進むことを許してくれなくなるあたり、あらためて「すごいキャラクターだな」と実感しました(笑)。

布施 結婚式というコンセプトにも、矢張はハマリ役でしたね。矢張が花嫁を奪うとか、じつは勘違いでやっばり結婚できないとか。

山崎 法廷成歩堂、御剣、矢張が揃うのは初めてです。成歩堂と御剣が以心伝心というか、共闘しているような感覚なので、ふたりは矢張を追い詰めていく感じになりましたね(笑)。

——それでは最後に、本書を読んでくださっている読者の方へメッセージをお願いします。

山崎 「逆転裁判6」のビジュアルに関するものがすべて詰まった本になっていますので、ぜひ細かいたるところまで見て楽しんでいただけたらうれしいです。開発当初からデザインチームとがっちり協力しながら制作を進めていきましたから、世界設定の絵では細かいディテールに至るまで魂を込めて描いています。それが見られるのはこの本だけです！ぜひじっくり見てください。

布施 先に全部言われてしまいました(笑)。ええと、お買い上げいただき、ありがとうございます。ゲームのビジュアルはもちろん、開発スタッフが描いたイラストなんかも載っていますので、そのあたりも楽しんでいただけたらと思います。カバーのイラストもこの本のためのオリジナルなので、楽しんでもらえたらうれしいです。



逆転裁判6

公式ビジュアルブック

2016年9月6日 初版発行

発行人	浜村弘一
編集人	坂本武郎
編集長	林克彦／谷塚真一
副編集長	千葉久子
生産管理局	森村利佐
印刷	大日本印刷株式会社
発行	カドカワ株式会社 〒104-8441 東京都中央区築地1-13-1 銀座松竹スクエア 電話 0570-060-555 (ナビダイヤル) http://info.kadokawadwango.co.jp/
発売元	株式会社KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 http://www.kadokawa.co.jp/
編集・執筆	藤田知沙
デザイン	早房君枝
監修・協力	株式会社カプコン

●本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化）等並びに無断複製物の譲渡及び配当は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

●本書におけるサービスの利用、プレゼントのご応募などに際しましてお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL: <http://info.kadokawadwango.co.jp/>）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555（土日祝日を除く12:00～17:00）

メール：support@ml.enterbrain.co.jp

※メールの場合は、苗字名をご明記ください。

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。
また、記載内容以外の疑問点やゲーム情報などにはお答えできません。

ニンテンドー3DSのロゴ、ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

Licensed by NINTENDO

©CAPCOM CO., LTD. 2016 ALL RIGHTS RESERVED.

©2016 KADOKAWA DWANGO CORPORATION

本誌価格がカバーに表示しております。

ISBN978-4-04-733149-5

00076

Printed in JAPAN

電子版 カブコンファミ通
逆転裁判 6
公式ビジュアルブック

編集／週刊ファミ通編集部

2016 年 8 月 25 日 発行

発行人 浜村弘一

発行 カドカワ株式会社

〒104-8441 東京都中央区築地 1-13-1 銀座松竹スクエア

電話 0570-060-555 (ナビダイヤル)

<http://info.kadokawadwango.co.jp>

発売 株式会社 KADOKAWA

〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3

<http://www.kadokawa.co.jp/>

©CAPCOM CO., LTD. 2016 ALL RIGHTS RESERVED.

©2016 KADOKAWA DWANGO CORPORATION

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました

カブコンファミ通『逆転裁判 6 公式ビジュアルブック』

2016 年 9 月 6 日初版発行

本作品の全部または一部を無断で複製、転載、配信、送信したり、ホームページ上に転載したりすることを禁止します。また、
本作品の内容を無断で改変、改ざん等を行うことも禁止します。

本作品購入時にご承諾いただいた規約により、有償・無償にかかわらず本作品を第三者に譲渡することはできません。

本作品を示すサムネイルなどのイメージ画像は、再ダウンロード時に予告なく変更される場合があります。

本作品の内容は、底本発行時の取材・執筆内容に基づきます。

また、ご覧になるリーディングシステムにより、表示の差が認められることがあります。